TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

PORTUGAL 3,95€

3'95€

¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!! ¡¡TE LO CONTAMOS TODO!!

DOOM III ¡¡Brutal!!

¡¡LA NUEVA ESTRATEGIA DE PYRO!!

PRAETORIANS
Así nace un imperio

¡¡EXCLUSIVA!!

El gran secreto de Peter Molyneux

BLACK & WHITE 2
La nueva era

Si quieres JUGAR GRATIS on-line mira en la página 17

172 páginas Todo sobre los juegos del momento: UNREAL TOURNAMENT 2003, HITMAN 2, IRON STORM, ROBIN HOOD y muchos más

¡¡ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL!!

FIFA 2003
¿La mejor temporada?

ESTE MES 8 DEMOS

2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc

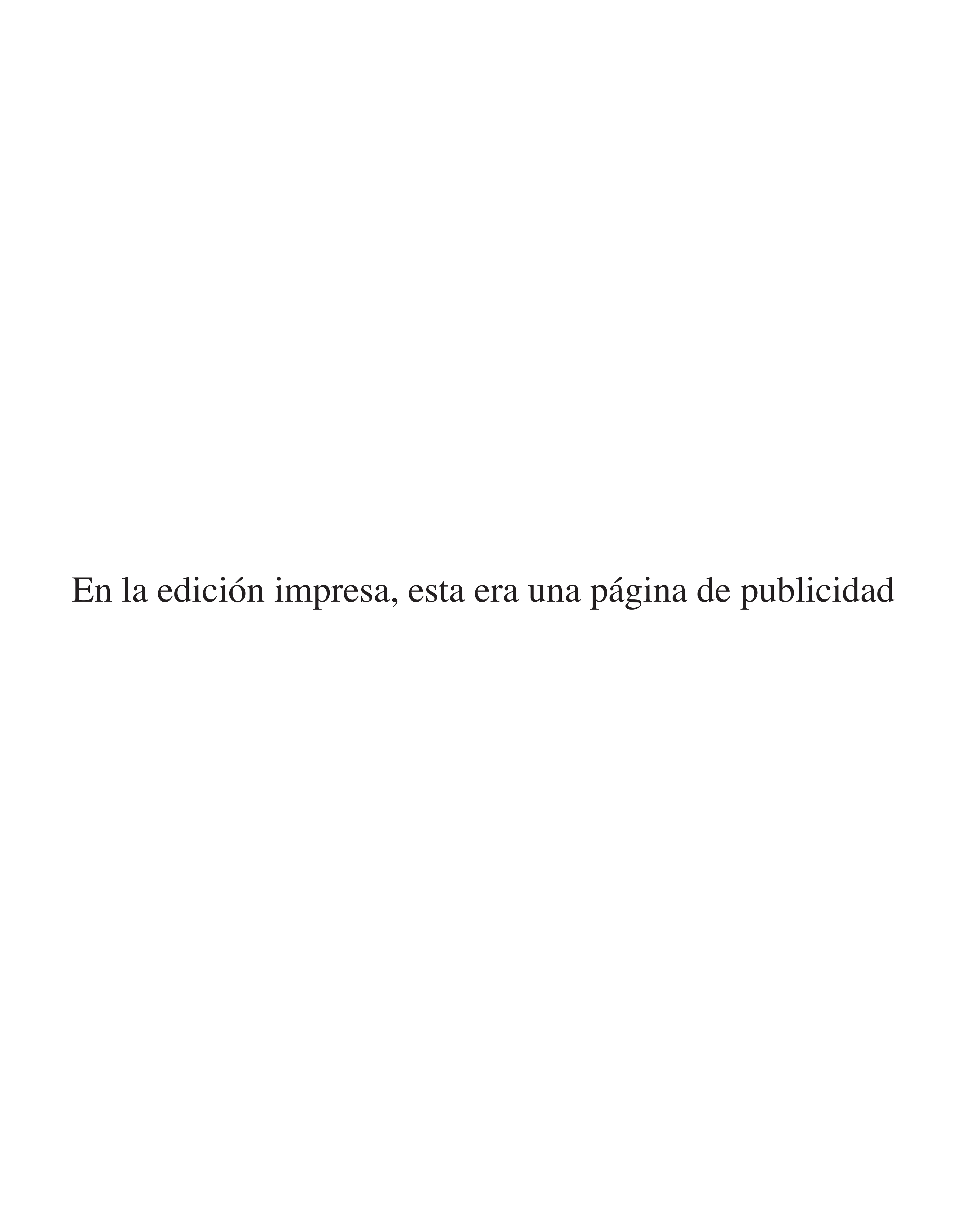
¡¡SOLUCIONES COMPLETAS!!

Llega al final de NEVERWINTER NIGHTS y THE THING

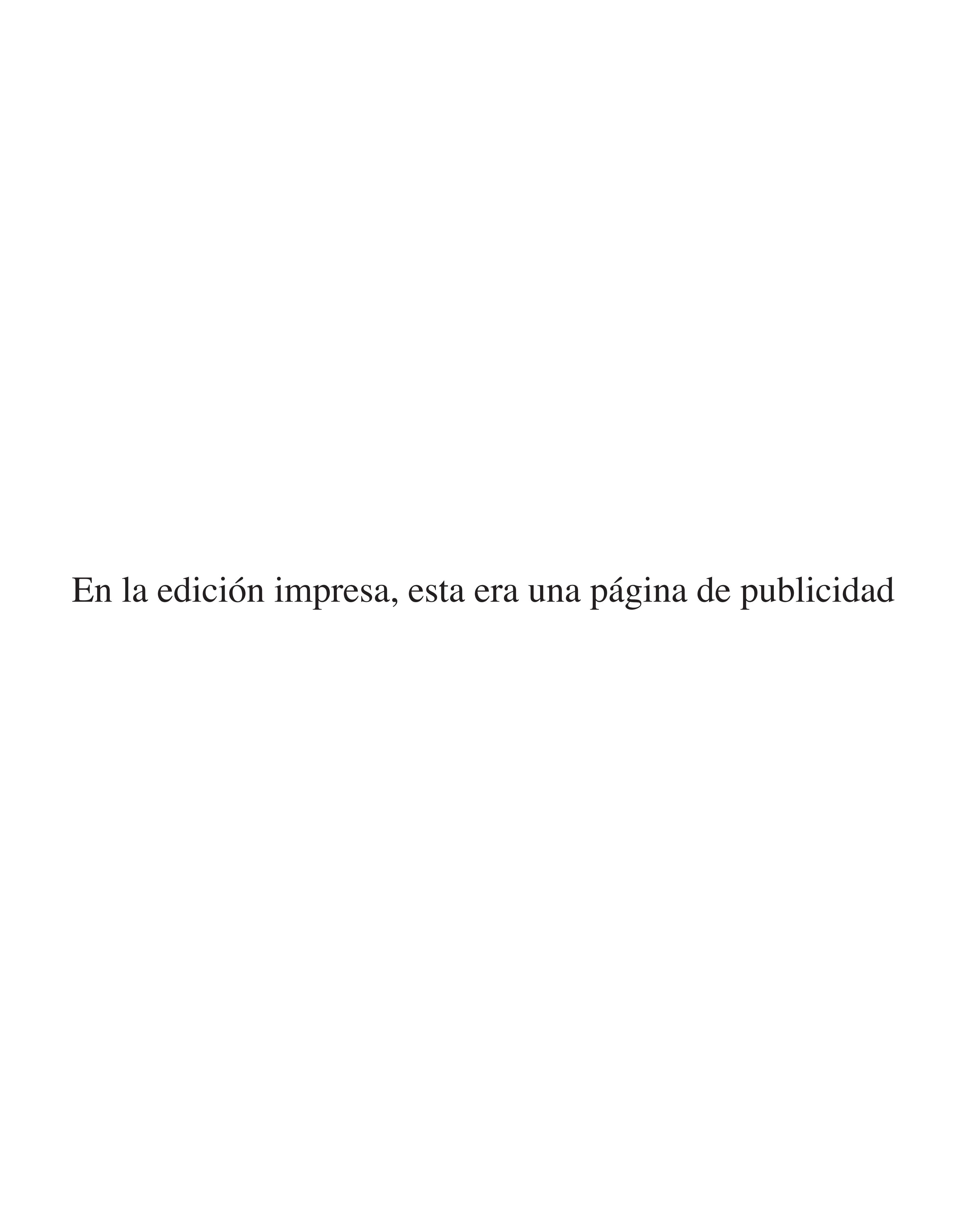


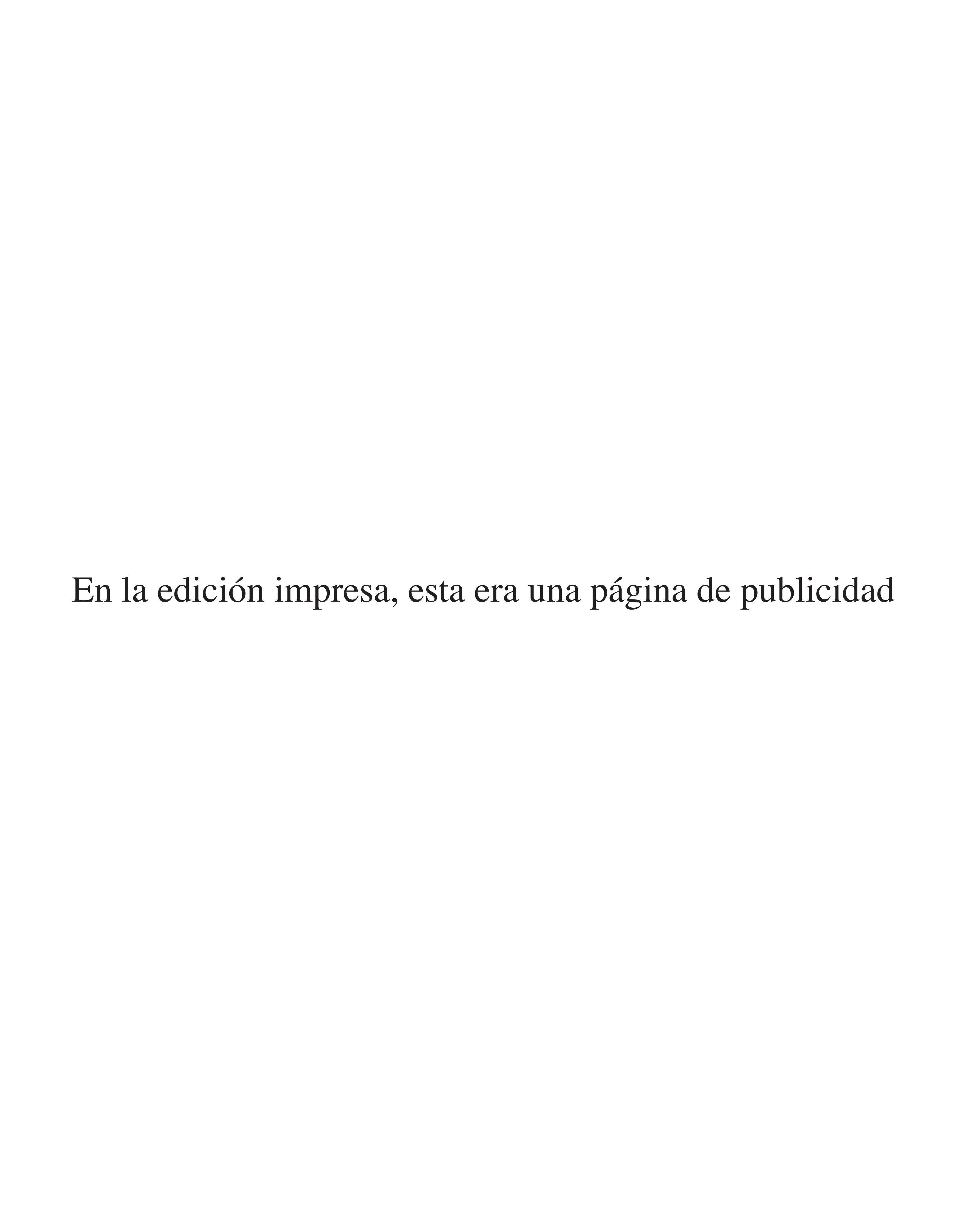


AÑO XVIII Número 94



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, J.C. Sanz, G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

2/2003

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Cuestión de instinto

En muchas ocasiones noto, imagino que como tú y como la gran mayoría de aficionados al PC, que me aflora una especie de instinto que me lleva a decidir, en cuestión de minutos, si me encuentro ante un juego que me va a encantar o me va resultar totalmente decepcionante. A veces este instinto no resulta del todo justo, pues cuando acabo dedicando algo más de tiempo al juego en cuestión, acabo convencido de que mi primera impresión estaba equivocada. Pero siendo sincero, suele tratarse de excepciones. No hablo de decidir entre las bondades o defectos de un juego, de afirmar si es bueno o malo. Mi comentario se inclina más por una cuestión puramente subjetiva, de saber si algo me satisface, o no, sin tener en cuenta su calidad. Por lo menos, a mí me ocurre. Pero en ocasiones ese instinto coincide con algo que tú, yo y cualquiera sabe que es bueno. Que es muy bueno. Y entonces, es como rozar el nirvana. Son esas raras ocasiones en que ese instinto no es sólo cosa mía, sino que está claramente provocado por el juego. Y es también uno de los indicativos de que ese juego está pero que muy bien hecho, pues ha conseguido uno de sus principales objetivos: motivar al que se pone delante del monitor.

A estas alturas, ya habrás adivinado que te estoy hablando de la portada de este mes. No es la primera vez que te he comentado cosas sobre «Doom III», pero... ¡uff!, es que viéndolo, no sólo se te despierta el instinto, sino toda clase de sentimientos. Sobre todo miedo e inquietud. Hace mucho que no experimentaba sensaciones tan intensas con un juego. Y lo de «Doom III» es tremendo.

“«Doom III» te hará experimentar sensaciones de enorme intensidad”

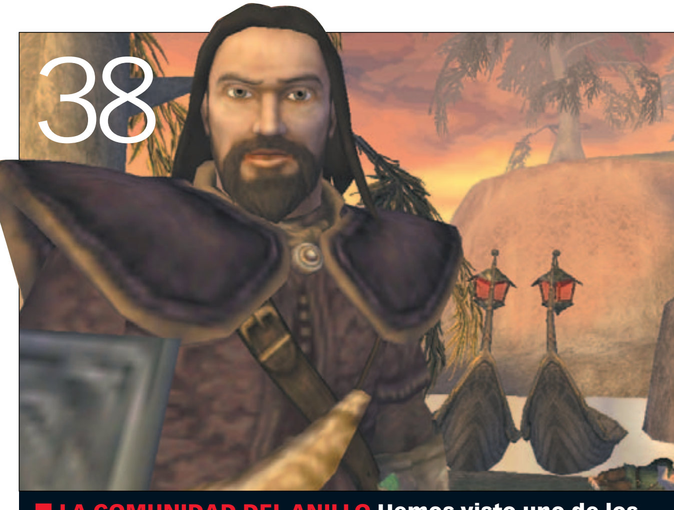
Pero mejor paro aquí, y te invito a que decidas tú mismo, tras leer el reportaje que le hemos dedicado en Micromanía. Y es que este número tiene muchas otras cosas que ofrecerte y que, estoy seguro, harán que ese instinto de jugador te aflore. Juegos como «Praetorians», como «Black & White 2», como «FIFA 2003», como «Hitman 2», como «Iron Storm»... Este mes la lista de títulos capaces de sacudir tu instinto de jugador es maravillosamente larga. Y si, pese a todo, no encuentras algo que te satisfaga, busca entre las secciones habituales aquella que sea tu favorita. Pasa ya la página, deja que tu instinto de jugador te guíe, y dime donde lo has notado con más intensidad.

Nos vemos el mes que viene, en Micromanía.

Sumario

CONTENIDOS

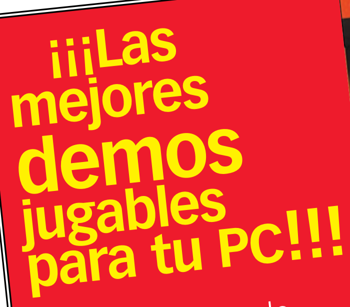
ESTE MES...



LA COMUNIDAD DEL ANILLO Hemos visto uno de los juegos que romperán estas Navidades.



FIFA 2003 Nuestros expertos lo han probado a fondo y este es su veredicto.



¡¡¡Las mejores demos jugables para tu PC!!!

¡¡Más de 1 Giga de información con 8 Demos Jugables, Extras, mods, actualizaciones,utilidades y mucho más...!!!

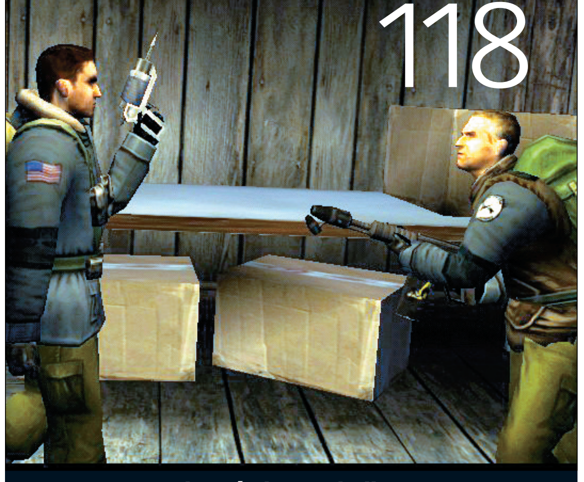




■ **DOOM III** **Nueva información y nuevas imágenes de uno de los juegos más esperados.**

54

■ **PRAETORIANS** **Pyro cambia de tercio y apuesta por un título de estrategia que promete mucho.**



■ **THE THING** **Si estás harto de llevarte sustos, consulta nuestra solución.**

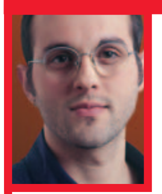


■ **BLACK & WHITE 2** **Te lo contamos todo sobre el último súper proyecto de Lionhead.**

Índice por juegos

Sección/Pág

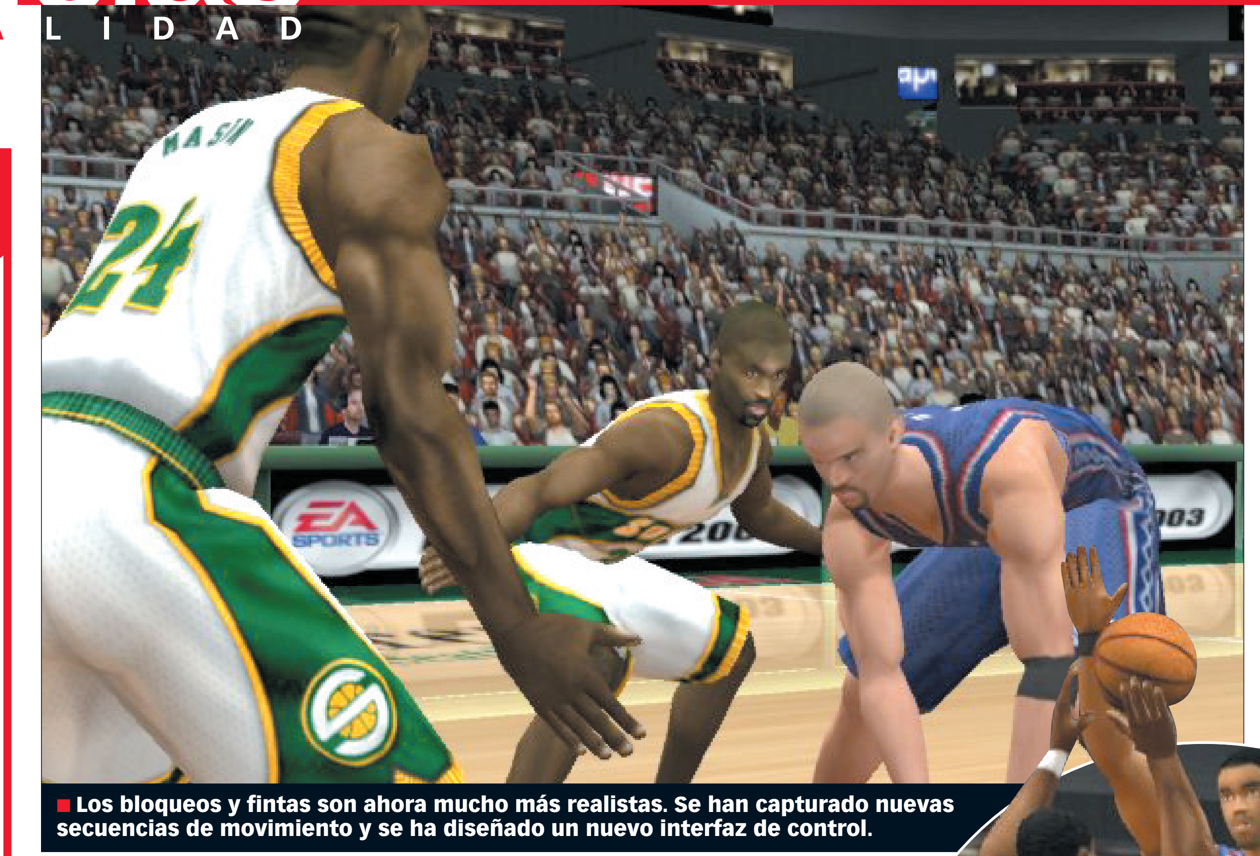
Desde la redacción



Nacho Cuezva

Altius, fortius

Que «NBA Live» es el mejor juego de basket para PC nadie lo duda. La saga tiene solera y desde la edición 2001 –la verdaderamente revolucionaria– no ha tenido rival, si bien es cierto que tampoco ha incluido novedades reseñables. Puede que esta edición suponga un cambio real y tangible, ya que, supuestamente, mejora aspectos imprescindibles para la jugabilidad, como son el control libre de los jugadores y la aplicación de estrategias complejas. Si no tienes un buen pad vete buscando uno, pues vas a necesitarlo para sacar el máximo partido.



Los bloqueos y fintas son ahora mucho más realistas. Se han capturado nuevas secuencias de movimiento y se ha diseñado un nuevo interfaz de control.

Vuelve la saga «NBA Live» en su edición 2003

¡Machaca los Aros!

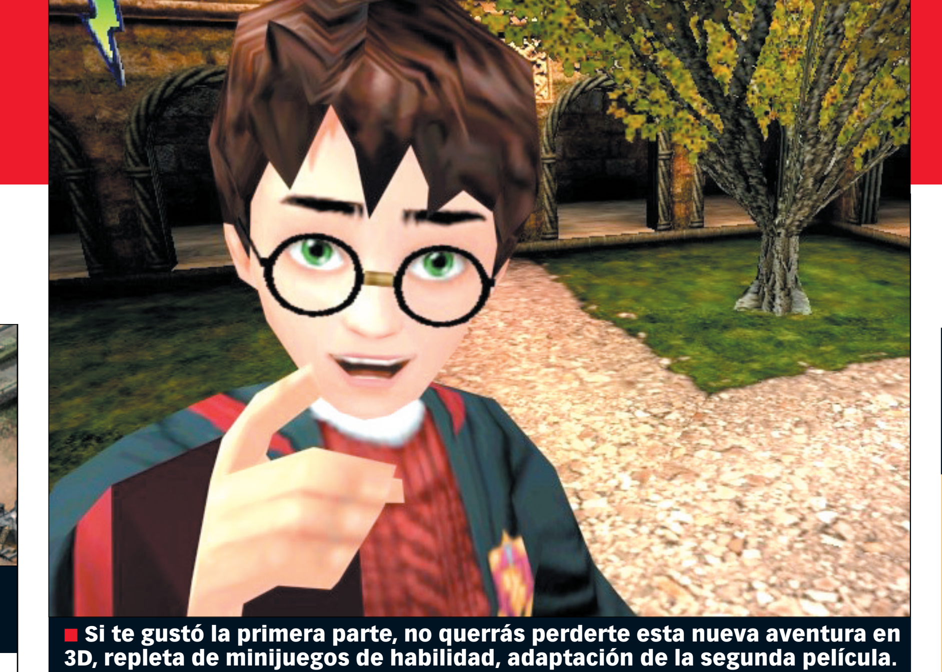
Llega una nueva entrega del mejor juego de baloncesto nunca visto en un PC. Esta vez incluye sustanciales cambios en el control de los jugadores y en las tácticas de equipo.

▶NUEVOS JUEGOS ▶ EA SPORTS ▶ PC, PS2, PSX, XBOX, GC ▶ DEPORTIVO▶ NOV 2002

La física de los rebotes está mucho más elaborada. Por primera vez, sentiremos el poder de un buen pivot.

Se ha cuidado la ambientación, para que refleje aún mejor el espíritu de la NBA.

La magia de la liga de baloncesto norteamericana vuelve con «NBA Live 2003», enésimo programa en una saga de simuladores que se ha convertido por méritos propios en los mejores exponentes del género. El estudio canadiense de EA Sports ha sido el encargado de realizar esta nueva entrega, que incorpora sustanciales mejoras en la jugabilidad, como un sistema de control libre bautizado “Freestyle”, que combina el uso de la cruceta digital y analógica de nuestro pad para ofrecer una experiencia de juego más realista e intensa. Se ha pulido la lógica de la CPU para optimizar el código para los equipos más modernos y la IA de los jugadores, para que aprovechen mejor los contraataques, los desmarques y las estrategias defensivas. Los rebotes tienen más importancia en esta edición, jugando los pivots un papel decisivo. La física de rebotes presenta grandes mejoras, siendo ahora más importante que nunca el buen uso de los pivots. Se han capturado de nuevo todos los movimientos de los jugadores (dribblings, bloqueos, cargas, pases, rebotes y celebraciones), para ofrecer una experiencia novedosa y ultrarrealista (más convincente que nunca, con una tasa de refresco que supera las 70 imágenes por segundo).



■ Si te gustó la primera parte, no querrás perderte esta nueva aventura en 3D, repleta de minijuegos de habilidad, adaptación de la segunda película.

Segundo juego inspirado en Harry Potter
Embrujado

▶N. JUEGOS ▶EA ▶PC, PS2, XBOX, GC, PS, GBC, GBA ▶ACCIÓN ▶NOVIEMBRE 2002

El pequeño mago surgido de la imaginación de J.K. Rowling vuelve a las pantallas de nuestros ordenadores en «La cámara de los Secretos», un juego de acción y aventura en 3D inspirado en la película del mismo nombre. Harry regresa a Hogwarts para retomar sus estudios, cuando se ve envuelto en una oscura trama contra sus compañeros del clan Mudblood. Realizado a partir del motor gráfico usado en la primera entrega, «La Cámara de los Secretos» ofrece una representación 3D muy detallada del universo descrito por Rowling que podemos explorar libremente. La interacción con personajes controlados por la IA será más elevada y el tipo de hechizos disponibles será completamente distinto, ya que aprenderemos hechizos de segundo curso.

■ Esta vez, combatimos contra una organización terrorista internacional.

Llega la segunda parte de «Real War»
Guerra moderna

▶N. JUEGOS ▶RIVAL ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶OCTUBRE 2002

Rogue States» es el sobrenombre elegido para la continuación de «Real War», el popular juego de estrategia en tiempo real ambientado en la época moderna. En esta segunda parte, que han programado los chicos de Rival Interactive, el jugador asume el control del ejército de los Estados Unidos para combatir al Ejército Independiente de Liberación, una organización terrorista que cuenta con el respaldo táctico de un estado disidente. «Rogue States» incorpora un novedoso sistema de IA llamado "Órdenes Avanzadas", que permiten asignar tareas específicas a cada una de las unidades, antes incluso de que lleguen al campo de batalla.

Nuevos juegos inspirados en la obra de Tolkien
Tierra Media infinita



■ Mundo persistente y estrategia táctica con «El Señor de los Anillos».

▶NUEVOS JUEGOS ▶VIVENDI, BLACK LABEL GAMES ▶PC ▶2003

Vivendi Universal Publishing ha revelado nuevos detalles sobre los juegos basados en el universo "El Señor de los Anillos" que está desarrollando. Además de los consabidos juegos de acción y aventura, Vivendi ha anunciado «Middle Earth Online» (un mundo persistente) y «La guerra del Anillo» (juego de estrategia en tiempo real ambientado en las mejores batallas), que no aparecerán hasta el año 2003.

Solucionado un "bug" detectado en Windows XP
Vigila tu disco duro

▶SOFTWARE ▶SOLUCIÓN DE ERRORES ▶WINDOWS XP

Microsoft ha detectado un importante fallo en su sistema operativo Windows XP. El defecto se encuentra en el Help and Support Center (Centro de Ayuda y Soporte técnico), concretamente en la opción que permite descargar controladores para nuevo hardware, y que puede ocasionar la pérdida de datos en el disco duro. El fallo queda subsanado al descargar el Windows XP Service Pack 1, así que recomendamos a todos los usuarios la actualización inmediata.



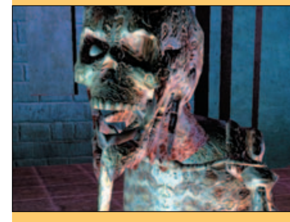
■ Un fallo en XP nos dejaba indefensos ante los hackers, pero ya ha sido solventado.

Última hora

SQUARE SOFT se alía con nVidia en el desarrollo de «Final Fantasy XI» para PC. La compañía nipona va a trabajar con la tecnología GeForce 4 para optimizar el primer episodio de la saga específicamente diseñado para PC.

VIVENDI alcanza un acuerdo con Marvel Enterprises para desarrollar un juego on-line persistente protagonizado por los superhéroes de ésta compañía. El juego incluirá 4.700 personajes de este popular universo, entre los que destacan Hulk, los Hombres X o Spiderman.

EVERQUEST tendrá un versión europea desde mediados de noviembre. Los usuarios de esta versión (que estará traducida al inglés, francés y alemán) contarán con servidores dedicados exclusivos para Europa.



UBI SOFT está preparando la tercera entrega de «Racing Simulation». Desarrollado internamente por el equipo parisino de la compañía, este juego aprovecha al máximo la potencia del motor "Revenge" para ofrecer hasta 3.000 polígonos por vehículo.

GONZO SUÁREZ, uno de los creadores de la saga «Commandos», abandona Pyro Studios para fundar, junto con Jon Beltrán de Heredia y otros integrantes del equipo original de Pyro, Arvirago Entertainment, su propia productora de juegos.

Breves

FRIENDWARE distribuirá en nuestro país «Legions of Iron», el último juego desarrollado por Paradox («Europa Universalis»), un juego de estrategia de la 2ª Guerra Mundial.

MYST tiene asegurada su continuidad hasta 2008. Ubi Soft ha prolongado su acuerdo con Cyan Worlds, el estudio poseedor de la patente, para desarrollar y editar nuevos juegos inspirados en la saga.

BLIZZARD debuta en el mundo de las consolas. con «Starcraft: Ghost», un juego de acción inspirado en la millonaria saga y que, según parece, no podremos disfrutar los usuarios de PC.

CRAZY TAXI, la conversión del juego de Dreamcast, obtuvo el premio al mejor juego de PC 2002 en la IV edición del Medpi, celebrada en Marbella el pasado mes de septiembre.

Tras «Three Skulls of the Toltecs», vuelve el vaquero Fenimore Fillmore en una aventura gráfica en 3D repleta de buen humor.

Aventura a lo "Spaguetti western"

Made in Spain

▶N. JUEGOS ▶REVISTRONIC, PLANETA ▶PC, PS2, XBOX, GC ▶ AVENTURA ▶ 2003

Los autores de «Grouch» preparan un nuevo proyecto. «The Westerner» es el título de una aventura gráfica ambientada en el lejano oeste, continuación de «Three Skulls of the Toltecs» y de las andanzas del vaquero Fenimore Fillmore. La historia, con más de 300 gags cómicos, está inspirada directamente en el western "Horizontes de Grandeza" , e incluye guiños a otras muchas películas. Involucrado en una guerra entre granjeros y ganaderos, Fenimore decide ayudar a los indefensos granjeros y, de paso, ligarse a la chica. El equipo de Revistronic ha diseñado un innovador motor, que gestiona gráficos 3D con calidad render en tiempo real (hasta 20.000 polígonos por personaje) lo que permitirá la inclusión de espectaculares movimientos de cámara. Otra novedad es el sistema Picture, que aporta una expresividad facial a los personajes digna de un dibujo animado.

Los personajes 3D hacen gala de una expresividad facial nunca vista en un videojuego, gracias al sistema Picture.

Primer JDR basado en la 2ª GM

Elige tu guerra

▶NUEVOS JUEGOS ▶VIRGIN, CENEGA ▶PC ▶ROL ▶NOVIEMBRE



Rol con tintes históricos en un juego diseñado por Cenega.

Virgin España ha firmado un acuerdo con Cenega para distribuir en nuestro país «Another War», un juego de rol ambientado en la Segunda Guerra Mundial. El juego tiene una trama bien elaborada e incluye multitud de alusiones a libros y películas clásicas como "Allo, Allo", "Catch-22", "Salvar al soldado Ryan" o "Los doce del patíbulo". El interfaz de control ha sido confeccionado tomando como ejemplo juegos como «Baldur's Gate» o «Fallout». El juego tiene gráficos 2D con vista isométrica de los personajes prerenderizados. Los escenarios incluyen multitud de detalles tanto arquitectónicos como naturales.



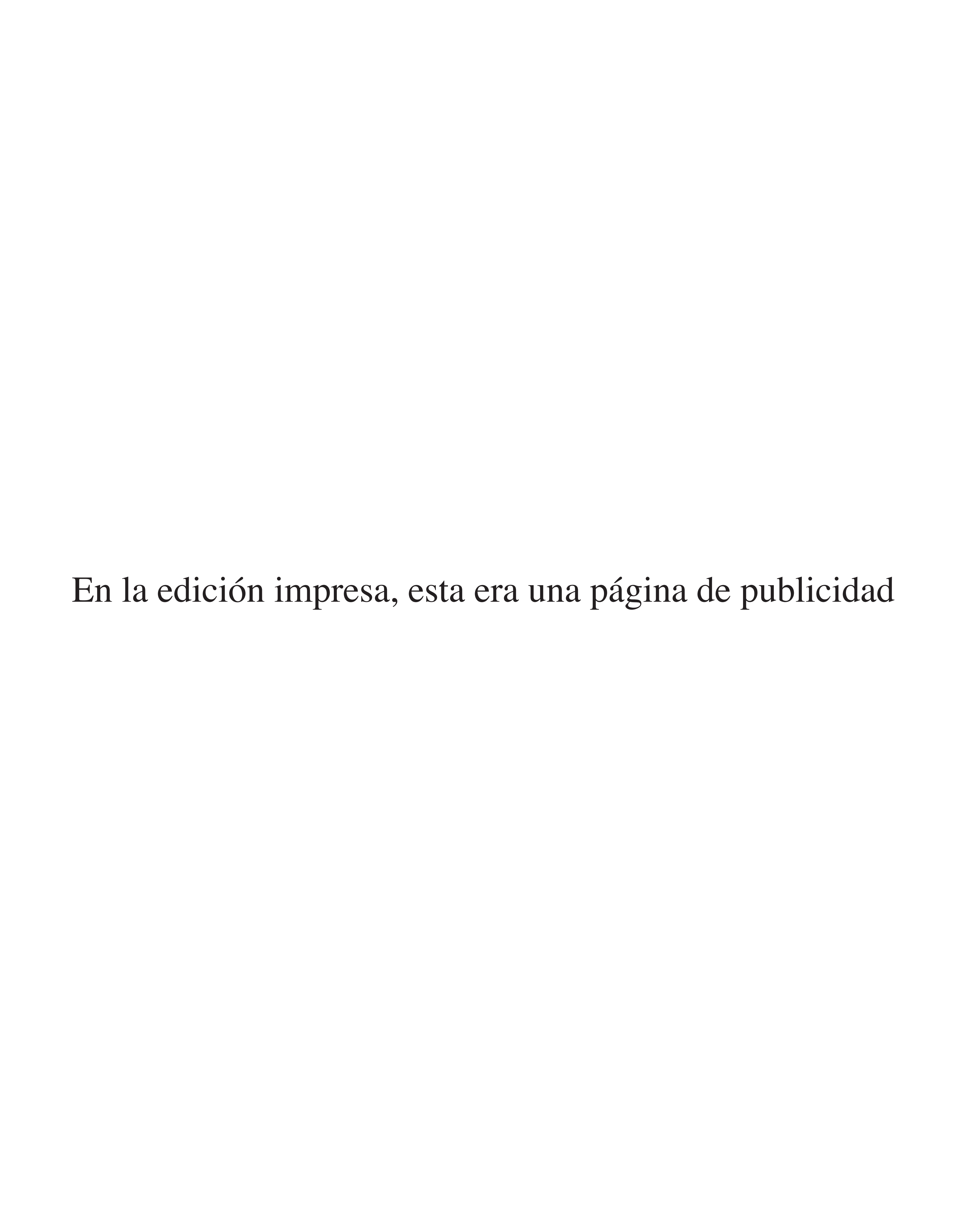
Cientos de jugadores participaron en estas olimpíadas organizadas por el gobierno coreano.

Los ganadores viajan a la final de los WCG en Corea

Elegidos para la gloria

▶CAMPEONATO ▶SAMSUNG WORLD CYBER GAMES ▶ MADRID ▶11-13 OCT

Entre los días 11 y 13 del pasado mes de octubre tuvo lugar la final nacional de la olimpiada de juegos en red Samsung World Cyber Games, una competición a escala mundial impulsada por el gobierno de Corea. Los juegos seleccionados para participar fueron «Counter Strike», «Quake III Arena», «Unreal Tournament», «FIFA 2002», «Age of Empires» y «Starcraft: Brood War». Trescientos veinte jóvenes compitieron frente a frente en una carpa habilitada para la ocasión junto a la sala Trispace Quest, situada en el centro comercial Equinoccio de Majadahonda (Madrid). Los once mejores jugadores fueron seleccionados para formar el combinado nacional que viajará hasta Daejeon (Corea) entre el 28 de octubre y el 3 de noviembre, para competir en la final absoluta y obtener los 300.000 euros que se ofrece al ganador. La selección contará incluso con un uniforme especial, que fue presentado unos días de antes de celebrarse la final en la sede del periódico deportivo Marca. ¡Ánimo chicos, estamos con vosotros!



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Entrega de los premios ADESE

Mejor imposible

▶INDUSTRIA ▶PREMIOS ADESE ▶OCTUBRE 2002



■ Recogida de galardones en el acto de entrega de la Primera edición de los premios ADESE.

A primeros de octubre se celebró en Madrid la entrega de premios que la ADESE (Asociación Española de Distribuidores de Software de Entretenimiento) otorgaba a los títulos más vendidos. Se entregaron 8 galardones de oro a los juegos que superaron las 40.000 unidades vendidas y cuatro premios de platino para aquellos que alcanzaron las 80.000 unidades.

Los juegos premiados con el de oro fueron «Harry Potter y la Piedra Filosofal» (GBC), «Devil May Cry» (PS2), «FIFA Football 2002» (PC, PSX y PS2), «World Rally Championship» (PS2), «Empire Earth» (PC) y «Real War» (PC). «Commandos 2» (PC), «GTA III» (PS2), «Los Sims: Primera Cita» (PC) y «Harry Potter y la Piedra Filosofal» (PC, PSX) obtuvieron el de platino.

Expansión para «Morrowind»

Más grande

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBI ▶PC ▶ROL ▶PRINCIPIOS 2003

A principios del año que viene vamos a poder disfrutar con la versión doblada al castellano de la primera expansión para «Morrowind». El dios Vivec, miembro del Tribunal divino, se ha vuelto loco de remate, y el país de Morrowind vive un difícil momento. Un nuevo y despiadado rey ha tomado las riendas del gobierno, poniendo sobre nuestra pista a un grupo de asesinos. Nuestra misión será llegar viajar hasta la capital de Morrowind, Mournhold, para hablar con los otros dos dioses miembros del tribunal, solucionar el entuerto y salvar el destino de Morrowind una vez más. En nuestro periplo nos encontraremos con nuevos mapas, ciudades y mazmorras, extrañas criaturas, como goblins o los extraños "fabricantes".

Los **más** esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores y de noticias pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Aquí os ofrecemos los últimos datos sobre los lanzamientos más importantes para el futuro. Si no hay retrasos de última hora, «Unreal Tournament 2003» debe ser el primero en llegar.

PARRILLA DE SALIDA

La Compañía del Anillo
▶NOVIEMBRE 2002 ▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC ▶VIVENDI
Frodo, Gandalf y Aragorn comienzan su periplo hacia Mordor, en un juego que mezcla fases arcade con videoaventura.

Age of Mythology
▶NOVIEMBRE 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE, MICROSOFT
Estupendos gráficos y la jugabilidad típica de un producto de Ensemble avalan un juego sumamente interesante, en el que la mitología juega un papel fundamental.

Lara Croft. Tomb Raider: The Angel of Darkness
▶NOVIEMBRE 2002 ▶ACCIÓN ▶PC, PS 2 ▶CORE DESIGN, EIDOS
Más oscura y transgresora que nunca, Lara regresa en una aventura que devuelve a la heroína de fin de siglo al candelero de la actualidad.

Pro Race Driver
▶NOVIEMBRE 2002 ▶VELOCIDAD ▶PC, PS2 ▶CODEMASTERS
Codemasters guarda como oro en paño el juego que está llamado a revolucionar el género de la velocidad.



CALENTANDO MOTORES

Splinter Cell
▶ENERO 2002 ▶ACCIÓN/ESTRATEGIA ▶PC, XBOX ▶RED STORM, UBI
Conviértete en espía y aprovecha la tecnología punta en el nuevo proyecto de la compañía de Tom Clancy.



Unreal II: The Awakening
▶ENERO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES
Su hermano ya está disponible, pero no hay noticias de «Unreal II», lo que hace sospechar que lo veremos en 2003.

Praetorians
▶FEBRERO 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
La presentación internacional en Roma fue un éxito, pero el juego no llegará hasta el año que viene.

I.G.I. 2: Covert Strike
▶FEBRERO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶INNERLOOP, CODEMASTERS
Nuevo e importante retraso para el juego mezcla de espionaje, acción y táctica que prepara el estudio Noruego Innerloop.

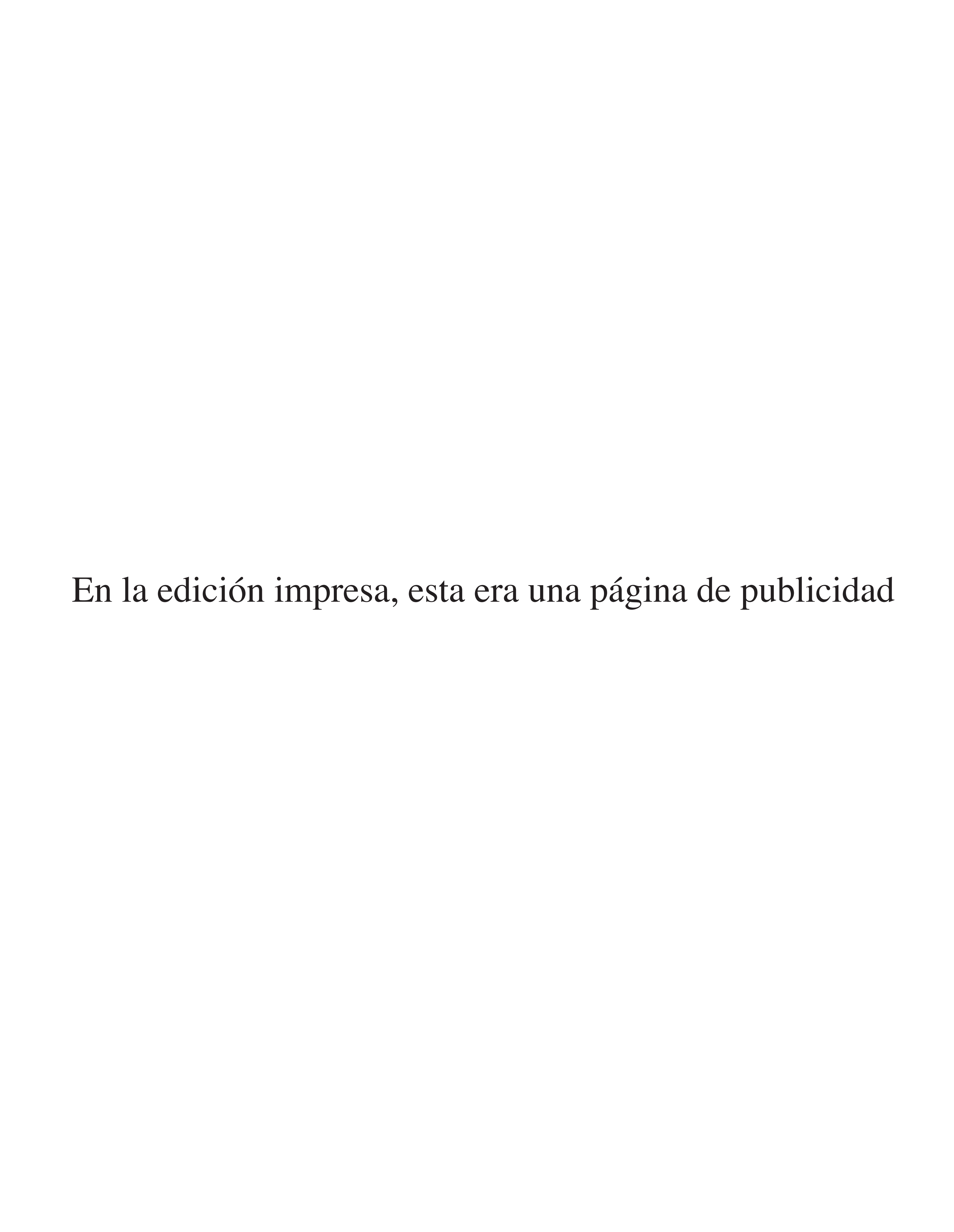
EN BOXES



Colin McRae Rally 3
▶PRINCIPIOS 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC
▶CODEMASTERS, PROEIN
Uno de los juegos más populares de conducción de rallies, que también prepara Codemasters. Siguen llegando nuevas imágenes del juego, pero todavía no hay fecha confirmada para el lanzamiento oficial del programa en nuestro país.

Doom III
▶VERANO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN
John Carmack sigue dándolo todo en su nuevo proyecto, un juego de acción terrorífica llamado a cambiar el futuro de los juegos de PC.

Halo: Combat Evolved
▶VERANO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT
Si probaste la versión de Xbox, debes morirte de ganas por hincarle el diente en tu PC. Paciencia, aún quedan muchos meses para poder jugarlo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Links regresa revitalizado en otra edición

Practica el swing

▶NUEVOS JUEGOS ▶ MICROSOFT ▶PC ▶DEPORTIVO ▶NOVIEMBRE 2002

Microsoft contraataca con «Links 2003», la edición remozada del simulador concebido originalmente por Access. Por fin, esta edición incorpora un motor gráfico completamente en 3D y un sistema de cámaras dinámicas francamente espectacular. Los escenarios incluyen puntos de iluminación dinámica y sombras proyectadas en tiempo real, mientras que los personajes en 3D mantienen la apariencia fotorrealista marca de la casa. El golpeo de la bola será mucho más realista, gracias al interfaz 3D bautizado como PowerStroke. En esta edición se incluye un nuevo "Green analyser"en 3D, que permite ajustar nuestros golpes en esta zona. El juego incluye diferentes modalidades individuales y opciones para juego online en Internet.



■ Por primera en la saga se utiliza un motor en 3D, que genera gráficos tan elaborados como estos en tiempo real.

El software español sigue en alza

Ordena y manda

▶NUEVOS JUEGOS ▶LEGEND STUDIOS ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶ 2003

El software español sigue creciendo. Este mes celebramos el nacimiento de la compañía malagueña Legend Studios y de su primer proyecto, «War Times». Legend es un estudio recién formado, que reúne en sus filas a profesionales con mucha experiencia y aprendices talentosos. «War Times» es un juego de estrategia 3D en tiempo real ambientado en las mejores batallas de la Segunda Guerra Mundial. Los diseñadores se han inspirado en programas como «Age of Empires» o «Command & Conquer» para dar forma a un juego que estará protagonizado por cuatro naciones: Alemania, EEUU, URSS y Gran Bretaña. Más de 80 unidades y 70 construcciones distintas estarán presentes en este juego, en el que afrontaremos misiones de tierra, mar y aire. El apartado multijugador incluye modos cooperativos,deathmatch y la posibilidad de combinar unidades de distintas naciones. Por último, destacar la inclusión de un editor para diseñar nuestras propias misiones.



■ Un nuevo estudio español, que prepara un juego de estrategia.

Vivendi aclara el futuro de su división de videojuegos

No se vende

▶COMPAÑÍAS ▶ VIVENDI ▶ 25 SEPTIEMBRE

El consejo de Administración de Vivendi ha difundido una nota de prensa firmada por el Presidente de la compañía, en la que se aclara el futuro inmediato de la compañía : "Estamos dejando la crisis atrás. Las principales causas de las pérdidas han sido reducidas, vendidas o detenidas, o al menos lo están siendo." Para reducir su deuda, la compañía tiene previsto un plan de venta de activos que "incluye la venta de una participación minoritaria de Vivendi Universal Games, manteniendo en todo momento el control de la compañía subsidiaria". El consejo sigue opinando que "el entretenimiento (música, cine, TV, parques y juegos) es la parte principal de su negocio" y que "es un mercado en el que Vivendi ya está entre los líderes mundiales". Por ello, se aprueba la decisión de "potenciar el valor de los negocios de entretenimiento de la compañía y desarrollarlos", lo que supone que Vivendi no tiene intención de desprenderse de su división de videojuegos.

Simulador de regatas en 3D

Viento en popa

▶N. JUEGOS ▶FRIENDWARE ▶PC ▶SIMULADOR ▶NOVIEMBRE 2002



Ya está aquí la segunda parte del mejor simulador de regatas para PC. Se trata de un juego diseñado en 3D con todo lujo de detalles que pretende reproducir las sensaciones que experimentas cuando navegas en embarcaciones deportivas monotipo (Copa América y Melges 24) y multicasco (open 60 y Spit fire). Esta edición incluye cinco competiciones diferentes en lugares tan diversos como EEUU, Francia, Italia, Reino Unido o Nueva Zelanda. .Encontraremos cuatro tipos de regata (Match Race, regata de hasta 8 jugadores, campeonato y torneo), así como cuatro modos de juego.

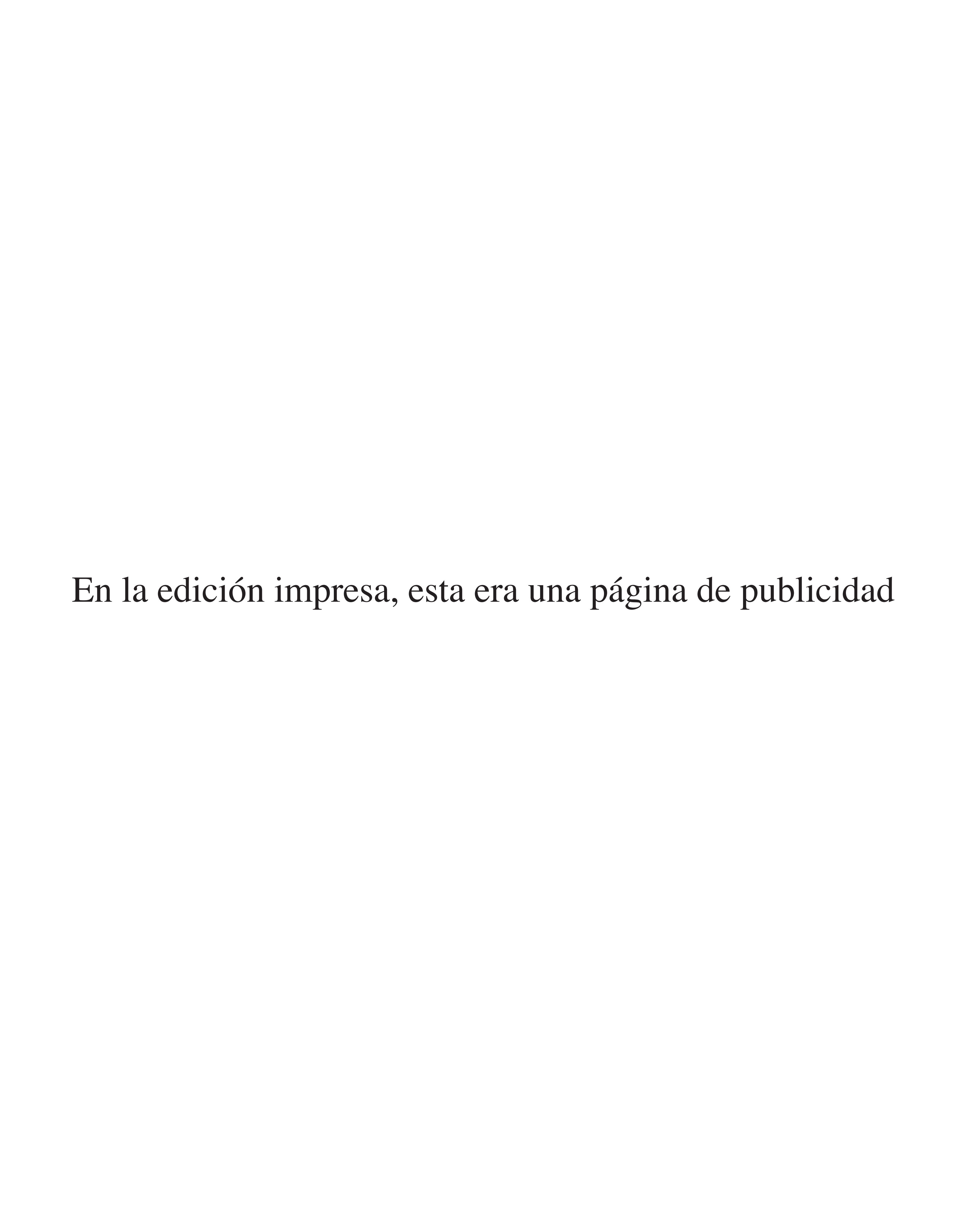
Breves

TELEFÓNICA ha firmado un acuerdo con la empresa DIGITAL BRIDGES, líder en la creación de entretenimiento para móviles, para ofrecer a sus clientes juegos programados en Java, WAP y SMS.

WARNER BROS Pictures ultima las negociaciones con id Software para adquirir los derechos de «Doom» y convertirlo en película. Si el acuerdo sale adelante, la producción del proyecto comenzaría dentro de 15 meses.

EIDOS comercializará la banda sonora original de «Hitman 2», en un CD de 65 minutos interpretado por los 110 músicos que integran la Orquesta Sinfónica de Budapest y todo su coro.

ART FUTURA, el festival barcelonés de arte vanguardista, convocó el primer Concurso de Creación de Videojuegos Playstation ArtFutura. El jurado está formado, entre otros, por el autor de la saga «Commandos», Gonzalo Suárez.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Un nuevo mundo de fantasía

Gothic 2

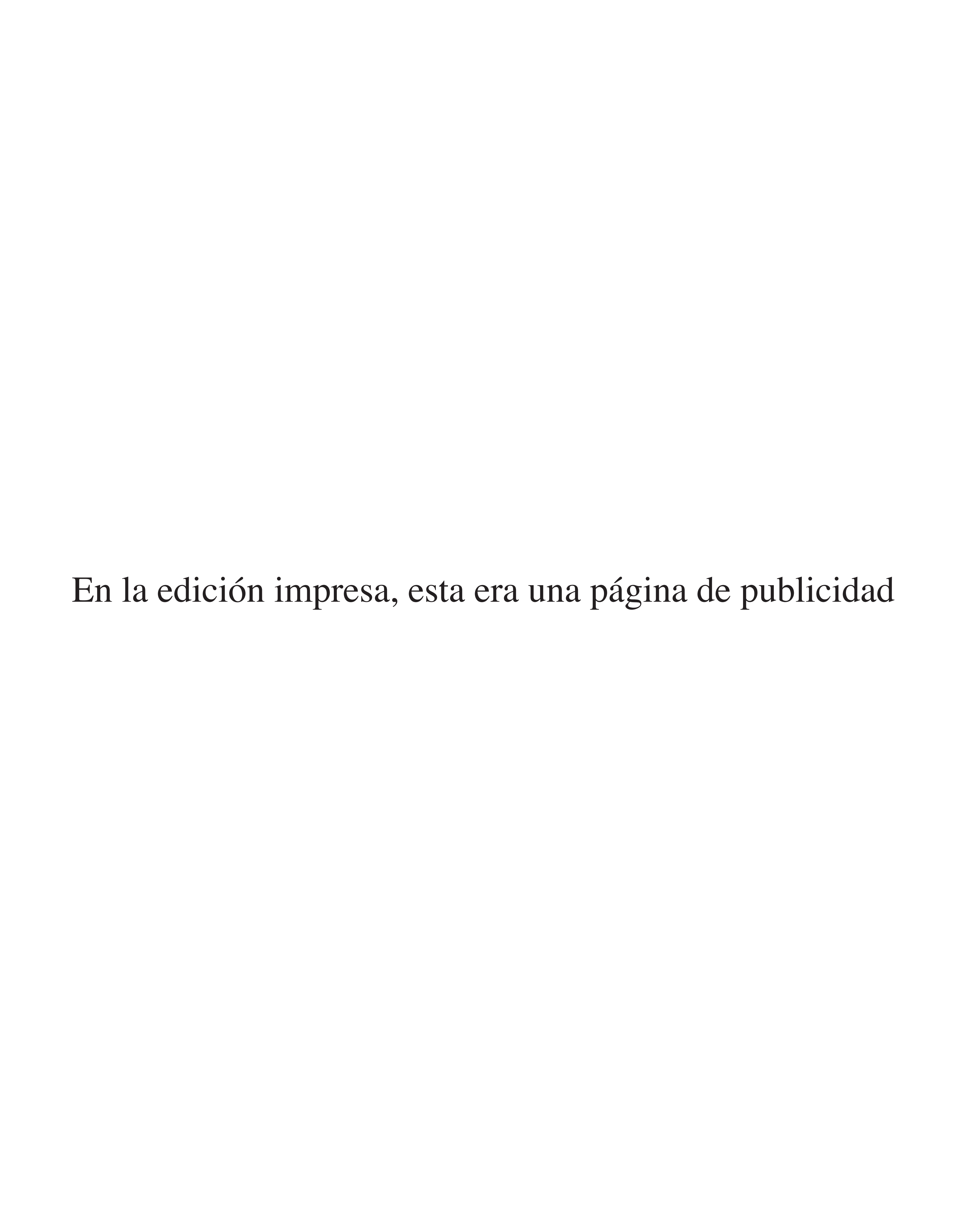


▸PIRANHA BYTES
▸PC
▸ROL
▸FINALES 2002

1 Como continuación de la historia narrada en el juego original, el argumento de «Gothic II» nos lleva al valle minero de Khorinis. El familiar punto de partida se amplía con un mundo mayor en tamaño, más detallado, con numerosos personajes y diálogos más ricos. La idea es hacer de esta entrega la conclusión lógica de «Gothic».

2 El equipo ha estado dando vueltas a la idea de introducir un elemento extra de realismo. Los personajes se verían en la necesidad de limitar sus objetos en inventario, comer, dormir, beber, etc., pero existiría la posibilidad de obviar todo esto en un modo normal de juego.

3 Todo, en el juego, se ha mejorado respecto al original. Uno de los aspectos más llamativos es el interfaz en los combates. Se ha disminuido la velocidad de la acción para mejorar el control, amén de otros cambios menores.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Emoción en la pista

Total Inmersion Racing

▶RAZORWORKS
▶PC
▶VELOCIDAD/SIMULACIÓN
▶NOVIEMBRE 2002

1 La nueva simulación automovilística de Razorworks ofrece una curiosa opción en la modalidad de campeonato, que afecta seriamente a la IA de los pilotos. Llamada genéricamente "emoción", potencia las personalidades individuales de los pilotos a lo largo de toda la competición.

2 La simulación pretende ser total mediante el uso de distintas condiciones climáticas y la transición de día y noche en algunas carreras. Teóricamente, el modo de conducción, no sólo del jugador sino del resto de pilotos controlados por la IA, debería variar radicalmente con el objetivo de conseguir la victoria.

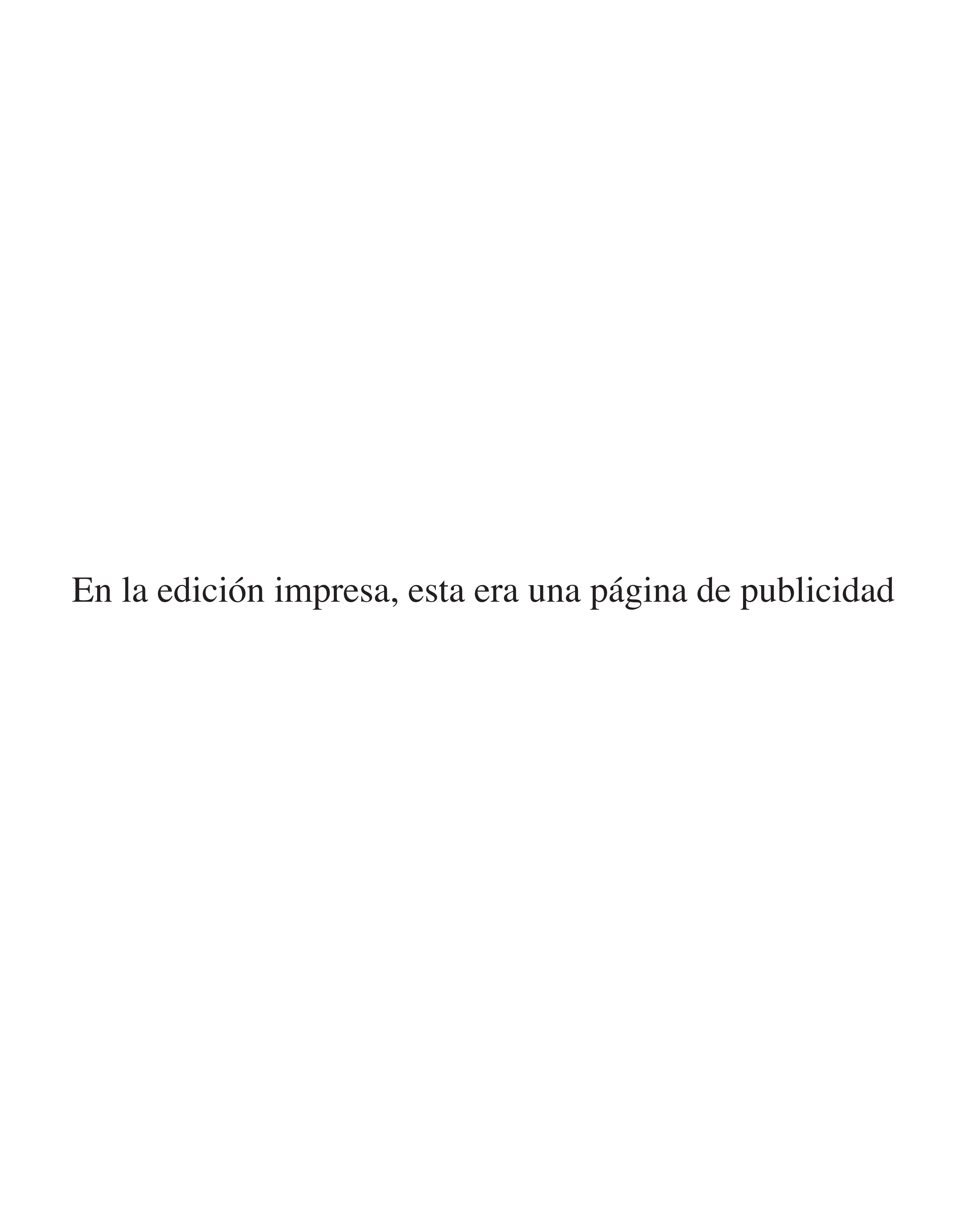
3 Las dieciocho licencias de vehículos reales de clase GT permiten mostrar en pantalla no sólo algunos modelos muy populares y conocidos, como los sport de BMW, sino también algunos coches, de espectacular línea, de otros constructores menos conocidos, como pueden ser los Lister o el Noble M12.



1

2

3


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Por el dominio del universo

O.R.B.

▶STRATEGY FIRST
▶PC
▶ESTRATEGIA
▶NOVIEMBRE 2002

1 Con una influencia directa, no negada, de «Homeworld», el nuevo proyecto de Strategy First ofrece al jugador el control de una de las dos razas que luchan por el dominio del universo, manejando enormes flotas de naves espaciales. Aunque la gestión de recursos, al ser un juego de estrategia, es importante, la acción se centra en el desplazamiento entre sistemas solares, en pos de su conquista, y las batallas con las naves enemigas.

2 La variedad y especialización de las unidades que controla el jugador son enormes, y en los encarnizados combates que se suceden se manejarán desde vehículos de transporte táctico hasta tropas de asalto, así como diferentes tipos de nave nodriza, destructores, naves de apoyo, etc.
Los resultados que, visualmente, se suceden en pantalla en las batallas que enfrentan a ambas facciones, dada esta variedad y número de naves, son francamente espectaculares.

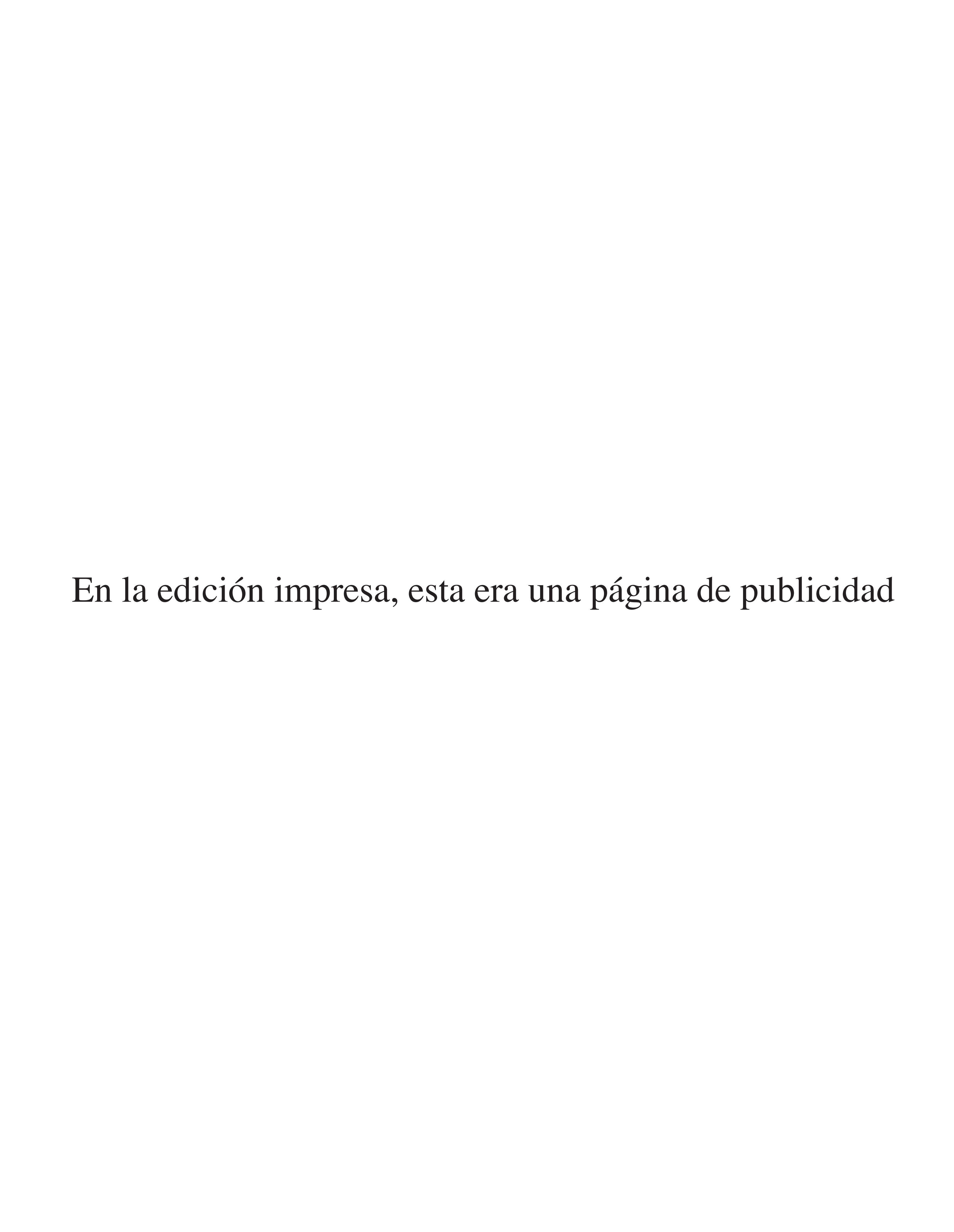
3 El universo de "O.R.B." no es estático. Los distintos sistemas solares incluyen todo tipo de planetas, lunas, cinturones de asteroides, residuos orbitales, que poseen su propio movimiento y órbitas por el entorno. La sensación de inmensidad que se ha conseguido con la recreación del espacio exterior en el juego, es realmente notable.



1

2

3


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La carrera de tu vida

Pro Race Driver

▶CODEMASTERS
▶PC
▶VELOCIDAD/SIMULACIÓN
▶NOVIEMBRE 2002

1 La simulación automovilística se combina con un elemento de aventura, casi de rol, a través de la historia de Ryan McKane, protagonista del guión, que debe completar su carrera profesional como piloto de turismos. A su disposición tendrá (tendremos), un total de 42 coches reales, y competirá en 13 campeonatos y 38 circuitos internacionales.

2 La versión PC ofrece hasta 20 vehículos en pantalla simultáneamente (6 más que en la versión PS2). En plena competición, las posibilidades que esto conlleva son enormes en la acción. Además, el detalle gráfico es enorme, pues está optimizado para aprovechar al máximo la más nueva generación de tarjetas gráficas basadas en DirectX 8.

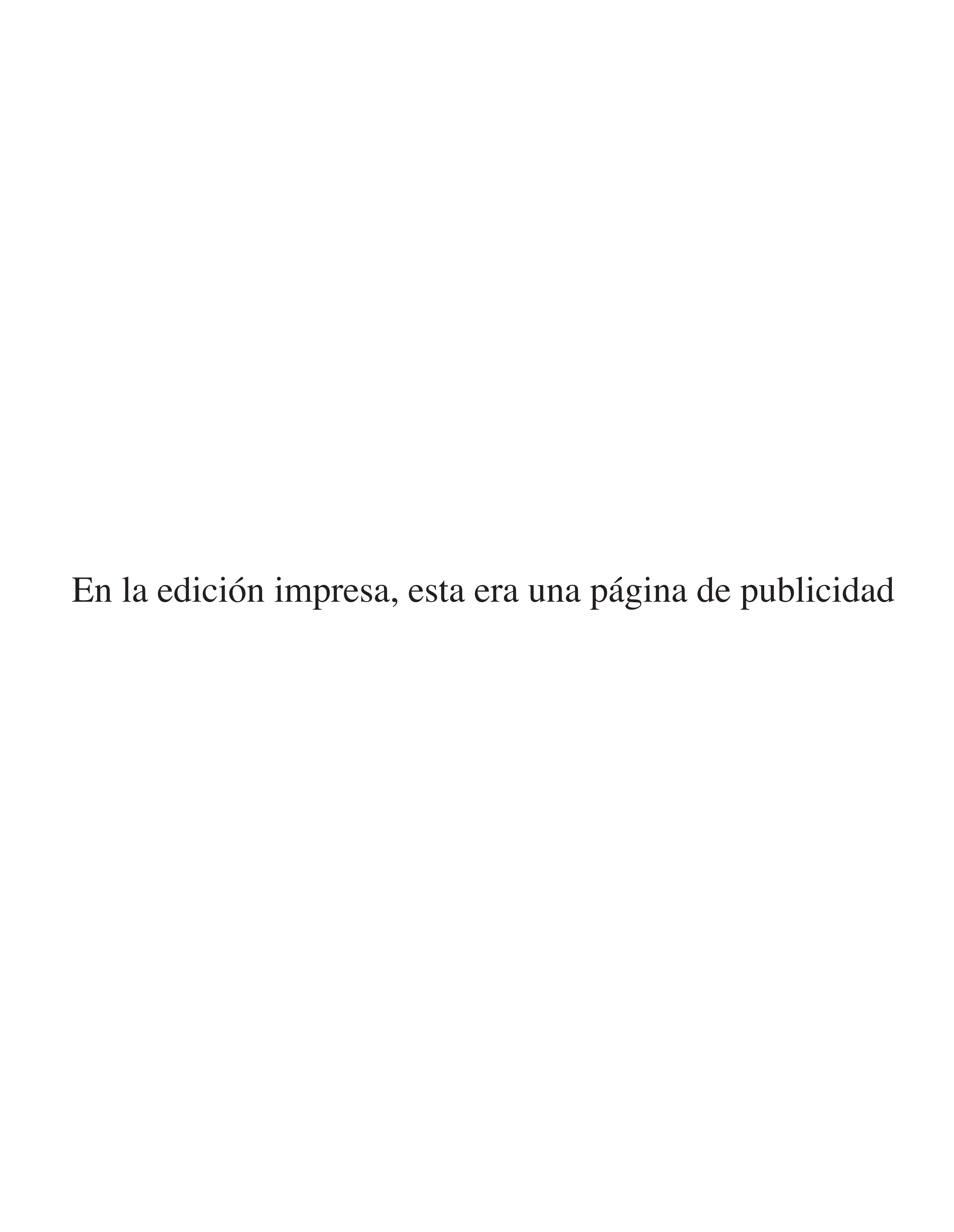
3 La versión PC ofrecerá también sonido 5.1, con efectos de reverberación. Especialmente evidente se hará en los continuos adelantamientos que se dan en cada carrera.



1

2

3


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Guía Warcraft III



Aunque las soluciones que habéis publicado de «Warcraft III» están muy bien quiero pediros que hagáis un estudio sobre las ventajas y desventajas de cada una de las razas, pues la elección de una u otra es muy importante en las partidas en red. Ya sé que es un tema harto debatido en los foros, pero una opinión experta como la vuestra sería de gran ayuda.

Enrique Melón

Estamos de acuerdo en que un juego tan grande y complejo como «Warcraft III» merece una cobertura a su medida y por eso, como podrás comprobar, este mismo mes comenzamos la publicación de una serie de Lupas centradas sobre cada un de las razas del juego. No podrías pedir más rapidez en la respuesta, ¿no? :-)

Mafia



Estoy harto de que los juegos no salgan en su fecha. Estoy buscando «Mafia» y no lo encuentro en ninguna tienda de Málaga, a pesar de que dijisteis en la preview que saldría a la venta el 2 de septiembre. ¿Podríais decirme que ha pasado?

Juan Antonio Moreno

Las fechas de lanzamiento que aparecen en los artículos, salvo evidentemente cuando ya están disponibles, nos son comunicadas por las propias distribuidoras y, por lo tanto, están sujetas a cambios que escapan a nuestro control. «Mafia», en concreto, se retrasó del 2 al 30 de septiembre, tal y como especificamos en su review. Si has tenido algún problema más allá de la fecha que indicábamos, lo mejor que puedes hacer es ponerte en contacto directamente con la distribuidora.

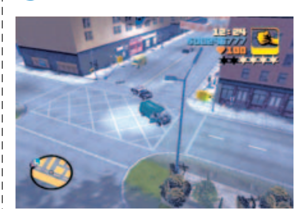
Precios excesivos

Quiero quejarme del excesivo precio de los juegos de PC como, por ejemplo, «Unreal Tournament 2003», que supera los 50 euros (54,95). No sé si alguien se habrá dado cuenta, pero desde que los juegos de las últimas consolas cuestan más de 55 euros, las compañías de software de PC se han puesto a subir igualmente los precios. A este paso sólo voy a poder comprarme un juego al año... y eso ahorrando mucho y con paciencia.

Javier Ruiz

Aunque es cierto que los precios de los juegos de PC siguen subiendo, en algunos casos de manera realmente escandalosa, no estamos seguros de que en ello se pueda ver la intención de igualarlos con los juegos de las consolas de última generación. En cualquier caso, ahí queda tu queja, que es la de muchos usuarios que nos escriben acerca del mismo tema todos los meses.

GTA III



En el número 90 de vuestra revista indicabais en la review de «GTA III» que los requisitos recomendados para este juego son Pentium III 700 MHz con 128 MB de RAM y tarjeta de 32 MB. Al verlos similares a los míos (AMD Athlon K7 700 MHz con 320 MB de RAM y una TNT2 de 32 MB) me lo compré, pero cuál fue mi sorpresa al ejecutarlo y comprobar que a 640x480x16 me da unos saltos y tirones que lo hacen imposible de jugar. Por eso, os pido que concretéis con más exactitud los requisitos técnicos recomendados.

Gustavo Llorens

Lamentamos mucho que hayas podido tener cualquier problema con los requisitos recomendados, pero con «GTA III» sucede, como con algunos otros títulos, que tienen problema de compatibilidad con configuraciones y tarjetas de vídeo muy específicas, y en la práctica resulta imposible enumerar todas las configuraciones válidas y las que no lo son. Recibimos en cualquier caso el "tirón de orejas" y procuraremos, siempre que nos sea posible, detallar aún más nuestros informes, pero ya se sabe lo que pasa con la informática...



Carta del mes

Cualquier tiempo pasado...

Os escribo poque creo que se ha perdido el verdadero espíritu de lo que eran los videojuegos, el de la simplicidad y la diversión sin complicaciones. Echo mucho de menos aquellos arcades de scroll lateral en los que sólo había que saltar y disparar. Ahora, después de leerme un manual de 80 páginas y memorizar 38 atajos de teclado todavía tengo que pasar varias horas jugando hasta que empiezo a dominar los entresijos de un juego que, eso sí, gráficamente es más real que la vida misma. No sé, quizá sea que me estoy haciendo viejo.

Javier Medina

No, que va, lo tuyo no es cosa de la edad sino, en todo caso, de un ataque agudo de nostalgia, algo, por otra parte, totalmente comprensible. De todas formas, piensa que todavía aparecen juegos como los que recuerdas con cariño, «Duke Nuke: Project Manhattan» por ejemplo, y que, en cualquier caso, el mercado lo único que hace es seguir la dirección que marcan la mayoría de los usuarios.



La queja

Neverwinter Nights

Me parece lamentable la forma en la que Bioware ha "traducido" al castellano la página oficial de «Neverwinter Nights». Ya desde la primera página se mezclan de manera aleatoria los textos en castellano con otros que permanecen en inglés. Además con los enlaces sucede lo mismo, y es que detrás de un enlace que dice "Para jugadores" (en castellano) te encuentras una página que está la mitad en inglés. Digo yo que para hacer eso mejor que no hubieran hecho nada.

Javier

Hemos comprobado lo que nos cuentas y, efectivamente, el estado de la traducción española del sitio web oficial de «Neverwinter Nights» es bastante triste, por no decir otra cosa. Aunque por un lado hay que aplaudir la iniciativa de Bioware de traducir al castellano su sitio web habría que solicitarles que se decidieran o bien a traducir todas las páginas que lo componen o bien, al menos, a eliminar los enlaces que conducen a páginas que no han sido traducidas todavía, ya que su estado actual, además de ser bastante confuso, resulta de lo más frustrante para el aficionado que se acerca hasta allí sin dominar la lengua inglesa.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

Demos desinstalables



@ Quiero expresar mi queja sobre las demos que incluís en los CDs, que, efectivamente, son las últimas del mercado tal y como se espera de Micromanía, pero que tienen el serio inconveniente de que hay bastantes que no incluyen una opción para desinstalarlas. La verdad, me molesta bastante tener que buscar el programa instalado, intentar quitarlo y después terminar de buscar los archivos que se queden sueltos.

Jesús

El que aparezca o no una opción de desinstalación en el menú de una demo no es algo que dependa de Micromanía sino de la compañía que ha programado el juego, ya que, evidentemente, nosotros no modificamos el código de los programas. No obstante, cuando esto no sucede puedes ir a la opción "Agregar o quitar programas" del Panel de Control donde aparecerán la gran mayoría de las demos. El resto son programas que se han copiado a una única carpeta que puede ser borrada sin dejar archivos sueltos.

Todo un detallazo



@ Escribo para dar las gracias públicamente a la compañía FX que recientemente me ha enviado de manera totalmente gratuita (sin tener siquiera que pedirlo) la edición Oro de «Tzar». Estas son iniciativas que hacen afición a los videojuegos y que te animan a comprar, y mientras tanto otros te venden los juegos sin traducir o con un manual "guarripeich".

Antonio

Son bastantes los lectores que, como tú, nos han escrito para agradecer a FX su gesto con los usuarios registrados de «Tzar». Nosotros también consideramos que se trata de una iniciativa que hay que aplaudir y, por lo tanto, le mandamos a FX nuestra enhorabuena.



Formidable Que por fin (ya iba siendo hora de que Sony Online se decidiera) podamos disfrutar de una versión exclusiva para Europa de «Evequest».

Lamentable Que esta versión europea de «Everquest» vaya a aparecer en inglés, francés y alemán, pero no en castellano. Ya estamos como siempre...

Las dos Torres



@ He leído en vuestra revista que EA está desarrollando un juego basado en "El Señor de los Anillos", pero un amigo me ha comentado que lo han cancelado. ¿Es eso cierto? Si no es así, ¿cuándo aparecerá?

Carlos

Aunque en realidad EA nunca había anunciado oficialmente que fuera a lanzar «Las Dos Torres» para PC, un anuncio solicitando personal para ese proyecto en la web del estudio que lo estaba desarrollando hizo creer a todo el mundo en esa posibilidad. Lo que ha sucedido es que este anuncio ha desaparecido y, con él cualquier mención de la versión PC que, oficialmente, no ha estado nunca en marcha. Sí que aparecerán en cambio las versiones para PS2 y para GameBoy Advance, y lo harán, en concreto, el día 5 de noviembre.

En pocas palabras

SÍ nos gusta



- El regreso de «NBA Live 2003» a nuestros PCs.
- Que en su presentación «Praetorians» haya destacado más por su calidad que por el hecho de ser español.
- La confirmación de que los rumores que apuntaban a un posible abandono por parte de Vivendi del negocio de los videojuegos eran totalmente falsos.
- Que se haya garantizado la continuidad de «Myst» hasta 2008.
- El nacimiento de una nueva compañía de software española: Legend Studios.

NO nos gusta

- El estado de confusión en el que se encuentra la página web oficial de «Neverwinter Nights», mitad en castellano y mitad en inglés.
- El precio cada vez más elevado con el que aparecen los nuevos juegos de PC, como por ejemplo los 54,95 euros que vale «Unreal Tournament 2003».
- La cancelación de un proyecto tan esperado como «Outcast 2».
- Que el siguiente título de la serie «Starcraft», esperadísimo por todos los aficionados, no aparezca, de momento, para ordenadores.

Humor

por Ventura y Nieto



El Buzón

HABLANDO CLARO

Outcast II

@ Sólo quería expresar mi tristeza por la cancelación del proyecto «Outcast 2», que parecía ser muy prometedor. Me apena mucho saber que no volveré a recorrer Adelpha ni a hablar con los simpáticos Talan. ¿Creéis que es posible que alguna distribuidora rescate el proyecto para el disfrute de los consumidores?

El Chino

Siempre es triste la cancelación de un juego, en especial si se trata de la continuación de otro tan interesante como «Outcast». En este caso además la tristeza es doble porque la cancelación ha sido motivada por el cierre por quiebra de la compañía que lo programaba, Appeal. Como además el problema ha sido con la compañía programadora y no con la distribuidora, este cierre hace que sea muy poco probable que el juego llegue algún día a ver la luz,

La Polémica del mes

Los Sims sin censuras

@ Me gusta mucho «Los Sims», pero estoy cansado de que cada vez que sale una expansión tenga que estar buscado el parche anticensura, ése que, por ejemplo, evita que el personaje se vuelva borroso al ducharse. De verdad que no entiendo que lo censuren cuando salen al mercado infinidad de juegos violentos en los que se permiten todo tipo de detalles sangrientos y no censuran nada.

Alberto Linares

Aunque por supuesto eres libre de dar tu opinión, no parece que "el difuminado" de «Los Sims» sea un caso de censura, sino que más bien se trata del autocontrol de una compañía que tiene interés en que su producto sea para todos los públicos, algo que seguro no pasaría si los Sims andarán corriendo por la pantalla como "su programador los trajo al mundo". Es cierto que hay juegos mucho más violentos, pero para eso llevan la etiqueta de "para mayores de 18 años". Por otra parte, lo del famoso parche es un tema delicado, porque al ser una aplicación que no tiene absolutamente nada que ver con EA estos no tienen por qué garantizar que el juego funcione con ella, ¿no?

Infinity Engine



@ Quiero decir que me encantan todos los juegos realizados con el motor Infinity de Bioware. Me los he acabado casi todos, pero mi favorito es con mucha diferencia «Planescape Torment». ¿Sabéis si está previsto que aparezca una continuación de este juego? Es más, ¿sabéis si está previsto algún nuevo juego realizado con el motor Infinity?

Jaime

Coincidimos en tu entusiasmo por los juegos desarrollados con el motor Infinity, tanto por su calidad como por la revolución que supusieron para el género. De momento no está prevista ninguna continuación de «Planescape» ni, de hecho, ningún nuevo juego que use este motor, pero lo cierto es que no parece probable que un motor que todavía tiene tantas posibilidades quede en el olvido.

Juegos para adultos

@ Os escribo porque parece que hay un género que, o no existe, o no consideráis adecuado hablar de él. Me refiero a los juegos para adultos. No sé si es oportuno preguntarlo, pero: ¿Existen juegos de calidad de ese tipo? Si existiera alguno para PC, ¿podríais hablar de ello o es un tabú en vuestra revista?

Jose Antonio

Tu pregunta no es ya que en Micromanía no tenemos ningún tipo de tabú con respecto a los juegos para adultos. De hecho algunos de los juegos que más cobertura han recibido últimamente («GTA III», «Mafia») son para adultos, como atestiguan sus calificaciones para mayores de 18 años. De todas formas, como imaginamos que tu pregunta va más dirigida hacia juegos de contenido "erótico", te aclararemos que lo cierto es que no, en nuestro país no se distribuye ningún juego de este tipo que alcance los criterios de calidad mínimos para merecer una review.

Rol y Diablo



@ Os escribo para intentar zanjar el dilema de «Diablo 2» y el rol. En mi opinión, «Diablo 2» no tendría que incluirse en la categoría de rol por varias razones: Es un juego de cinco capítulos, te lo puedes pasar tranquilamente por Battle.Net en 30 minutos o menos cronometrados, el dinero está por estar, no necesitas mejores armas porque con la que te da un bichejo matas al ultimo enemigo, etc. Es un juego para el que le guste la acción en 2D y poco más.

Juan

La serie «Diablo» no es un juego de rol puro. Antes al contrario, es precisamente su mezcla de acción y rol, sin llegar a entrar de lleno en ninguno de los dos géneros, lo que ha hecho de él un éxito. Tu opinión, que por supuesto te agradecemos, no hace sino reflejar esta mezcla de planteamientos.

PC Fútbol

@ Con todo el tiempo que ha pasado desde que cerró Dinamic me extraña muchísimo que ninguna otra compañía se haya animado a sacar una nueva entrega. Estoy seguro de que sus ventas arrasarían.

Jacinto Sevilla

Aunque éste es un tema que preocupa a muchos lectores, lo cierto es que a día de hoy no hay ningún proyecto conocido de relanzar la serie «PC Fútbol». Esperemos que alguien se anime, tarde o temprano.



Lo mejor... Que después de tantos años se anuncie por fin el regreso a nuestras PCs de una serie clásica del software español con «The Westerner».



Lo peor... Que Infogrames haya reducido nada menos que en un 60% su plantilla europea, aunque, por suerte, parece que este recorte no afectará a España.

Preguntas sin respuesta

¿Cómo... van a reaccionar los usuarios ante el anunciado acuerdo alcanzado por EA para introducir en «Los Sims Online» publicidad de Intel y de McDonalds?

¿Dónde... va a meter Vivendi los más de 4.700 personajes que incluye el acuerdo de licencia que acaba de firmar con la compañía de cómics Marvel para la creación de un juego de rol online persistente?

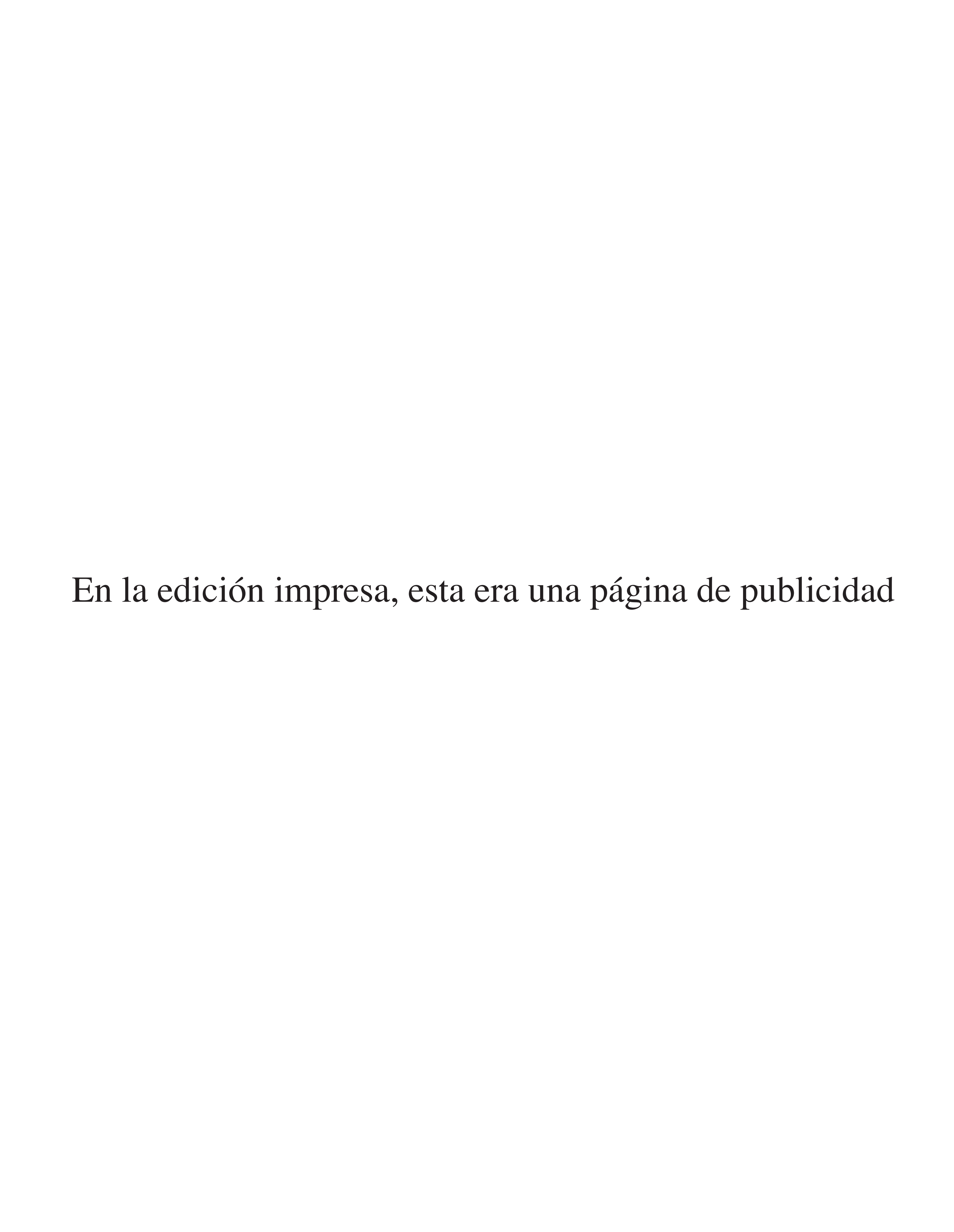
¿Cuántos... miles de aficionados están ahora mismo frotándose las manos tras el anuncio de un juego de rol online persiste ambientado en el universo de "El Señor de los Anillos"?

¿Qué... sorpresas cabe esperar de la nueva compañía de software formada por Gonzo Suárez, creador, entre otros, de la serie «Commandos»?

¿Cuándo... se va a dar cuenta alguna compañía de software del interés que existe entre los aficionados españoles por la reaparición de la mítica serie «PC Fútbol»?

¿Por qué... no podemos evitar ponernos de lo más nerviosos ante la perspectiva de una película basada en «Doom», para la que id acaba de negociar los derechos con Warner Bros?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y tú, ¿qué opinas?

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



MAFIA

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

A FAVOR

De cine

LA OTRA NOTA: 99

En mi opinión os habéis quedado muy cortos con la nota de «Mafia». Me parece un juego redondo, sin fallos que merezca la pena mencionar y que además es muy largo y variado. Un juegazo, vamos. **Francisco Rodríguez**

Estamos de acuerdo en que es un juegazo redondo, y precisamente por eso lleva nada menos que un 92, una nota al alcance de muy pocos títulos. Sin embargo hay ciertos detalles que se podrían haber mejorado, tal y como se explica en la review (altos requisitos, falta de ritmo en ocasiones), y que impiden que llegue a alcanzar la dificilísima nota que sugieres.

Francisco Delgado (autor de la review)



EN CONTRA

Me aburro

LA OTRA NOTA: 80

«Mafia» es un juego bien realizado, pero a mí no me resulta tan apasionante. Es más, hay algunas misiones tan difíciles que son prácticamente imposibles. **Miguel Angel**

Puede que la dificultad del juego suba demasiado repentinamente en algunas misiones, pero yo prefiero un juego con un punto de dificultad un poco alto que uno demasiado sencillo y que se acaba en dos patadas (o en una tarde, como prefieras). Por otra parte, al margen de los gustos personales de cada cual, no se puede negar que el argumento de «Mafia» es uno de los más elaborados, oscuros y absorbentes que hemos visto en los últimos tiempos y que eso hace de éste, un juego muy especial, que merece una nota a la altura de las circunstancias.

Francisco Delgado (autor de la review)

Operation Flashpoint Resistance

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 91

Sólo una expansión

@ Creo que os habéis excedido tres pueblos con la puntuación de este juego porque, al fin y al cabo, es sólo una expansión y, por lo tanto, posee más bien poca originalidad. Además, creo que la dificultad no está ni mucho menos bien graduada y a veces el juego se vuelve directamente imposible y es para morirse de la desesperación. Yo lo veo así.

LA OTRA NOTA: 80
Oscar Verdaguer

Es cierto que se trata de una expansión, pero lo que pierde en originalidad lo gana con su nueva campaña que plantea una enorme oferta de nuevas posibilidades de juego. Si a esto le sumamos que se mejorado el motor gráfico parece razonable que «Resistance» merezca al menos la misma puntuación que el juego original.

Gabriel Pérez (autor de la review)

Battlefield 1942

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 82

Impresionante

@ Creo que os habéis quedado muy cortos con la nota de «Battlefield 1942». A mí me parece un estupendo juego, con muchísimas opciones y un motor impresionante.

LA OTRA NOTA: 80
Arheim

Todas las cualidades que enumeras efectivamente el juego las posee y son reflejadas en su nota multijugador, nada menos que un 93. Entiendo que tu nota, más baja, se refiere al apartado individual, y en ese aspecto hay que tener en cuenta la enorme limitación que supone la ausencia total y absoluta de un argumento. ¿Un juegazo? Sí, pero en compañía.

Jacobo Martínez (autor de la review)

Beach Life

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 78

Normalito

@ He comprado «Beach Life» y, la verdad, me he llevado una desilusión muy grande. No creo que el juego sea ni mucho menos tan bueno como decís, me parece un Tycoon bastante normalito, que copia muchas ideas de otros juegos como «Theme Park» o «Los Sims» sin ir más lejos. Yo le pondría 10 puntos menos.

LA OTRA NOTA: 68

La originalidad tiene su importancia, pero siempre dentro de un orden. Además reconocerás que en un género tan concreto como el de los Tycoons hay ideas que es imposible repetir. A mí me parece que la idea del complejo playero es bastante interesante y que el sistema de juego tiene muchísimas opciones de todo tipo.

Gabriel Pérez (autor de la review)

Emperador

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

¡Viva China!

@ Me parece que habéis sido injustos con «Emperador», un estupendo juego de estrategia que es tan bueno como todas las entregas anteriores de la serie. Además me parece que la idea de ambientarlo en China es soberbia y que para un juego de este tipo los gráficos no son ni mucho menos lo más importante.

LA OTRA NOTA: 80
Rubén

Efectivamente los gráficos son lo que menos me ha influido a hora de valorar «Emperador», pero sí que he tenido en cuenta que, aunque es tan bueno como ellos, este título no mejora de forma a sustancial a «Zeus» o a «Faraón». Después de tantos años parece que ya va siendo hora de introducir algunos cambios de más enjundia en la serie, al menos si ha de aspirar a una nota mayor.

Jorge Portillo (autor de la review)

Chessmaster 9000

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 86

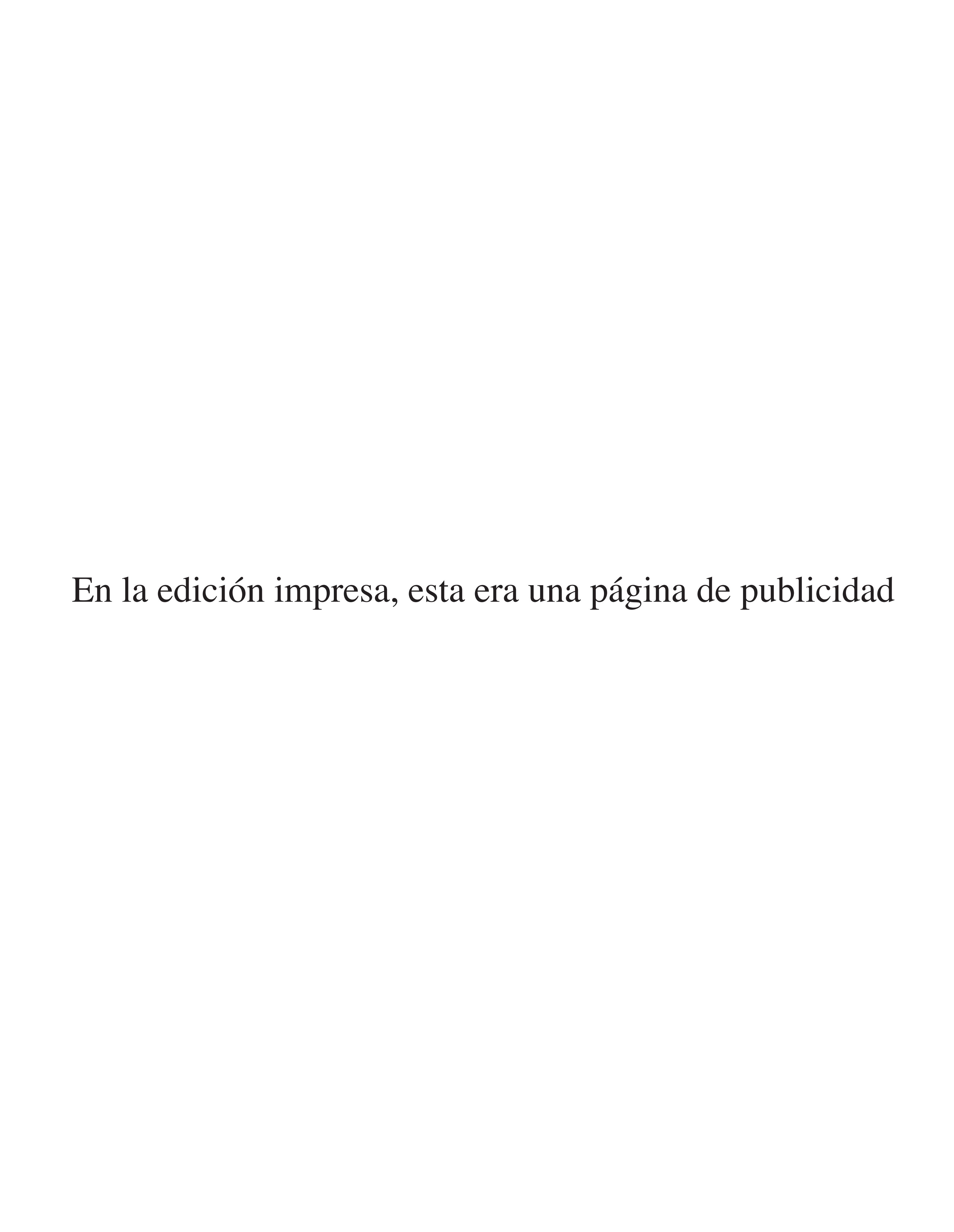
Lo de siempre

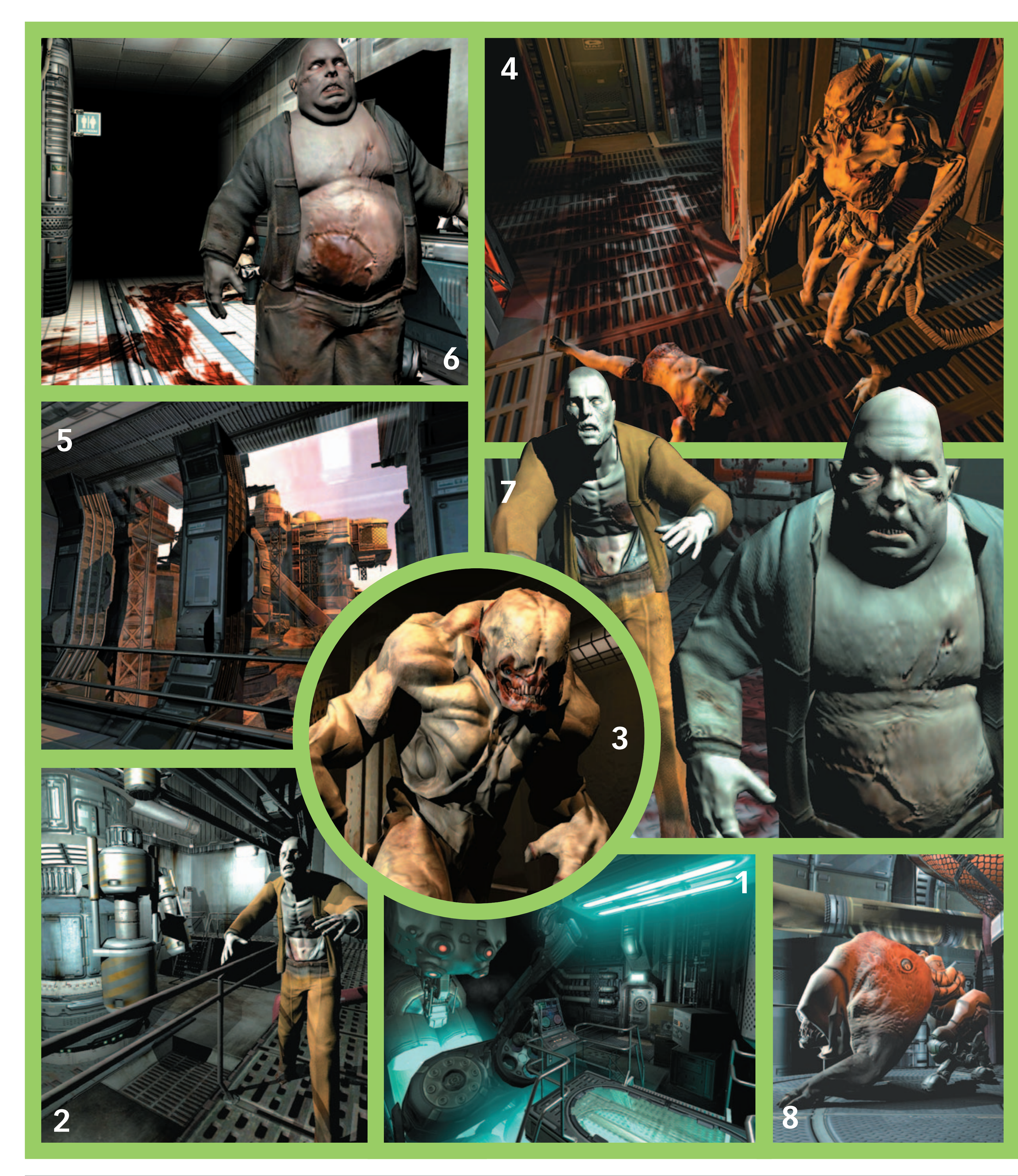
@ Creo que os habéis pasado tres pueblos con la nota. Al fin y al cabo el juego en sí mismo ya está más que inventado y todo lo demás son sólo adornos y complementos.

LA OTRA NOTA: 75
Andrés

Quizá no has pensado que esos adornos y complementos que mencionas pueden hacer que un programa sea una mediocridad o un estupendo producto. En este caso concreto convierten a «Chessmaster 9000» en el mejor programa en su género.

Gabriel Pérez (autor de la review)


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


6
4
5
7
3
1
2
8



DOOM III

BIENVENIDOS AL INFIERNO, MARINES DEL ESPACIO

Todo lo que querías saber sobre el juego más esperado

Micromanía ha accedido a los secretos mejor guardados de id y «Doom III». El título destinado a cambiar el modo de hacer juegos, usa la tecnología como soporte de la experiencia más alucinante que jamás podrás disfrutar.

Hace diez años John Carmack tuvo una visión. Muchos considerarán que, en realidad, se trataba de una pesadilla, pues su visión era apocalíptica: traer el infierno a la tierra. Carmack quería crear “el juego”. Una experiencia de intensa y violenta acción, que permitiera meter literalmente al jugador en la misma. De aquella visión nació «Doom», el título que inició un género y marcó para siempre a millones de aficionados al PC. Pero Carmack no estaba contento.

La idea real que el genio tenía en su mente se ha visto hecha realidad, finalmente, diez años después.

«Doom III» puede llegar, apuntan los rumores, en verano de 2003. Pero esa no es la cuestión que ahora nos atañe. Ahora se trata de saber cómo Carmack ha dado forma a su visión. Una idea que, gracias a la tecnología, el talento y la experiencia, de id Software ha permitido que el realismo en un juego alcance cotas nunca vistas, siquiera imaginadas.

LA TECNOLOGÍA

Todo lo que se había venido comentando sobre la tecnología que «Doom III» utiliza como base había sido poco menos que increíble hasta que se vió el juego en acción. Los rumores decían que Carmack, en los dos últimos años, había venido arremetiendo contra los fabricantes de hardware ya que, en su opinión, estaban intentando avanzar en la dirección equivocada (más polígonos), cuando lo que importaba era conseguir mejores efectos especiales. El tiempo parece que ha dado la razón a su teoría, suponiendo que los rumores fueran correctos. El caso es que la tecnología base del juego está pensada para un diseño muy concreto de juego, aunque sin duda en ►►

ASÍ ES EL INFIERNO DE ID

(1) Uno de los objetivos de «Doom III» es ofrecer un entorno tan realista que no se distingan los elementos interactivos de aquellos que no lo son. Obsérvese también el proceso de difusión de luz dinámica que permite el motor gráfico.
(2) Todo el entorno ofrece una ambientación industrial. Salas plagadas de recovecos, pasillos y una alternancia continua entre luz y sombra. Los trabajadores de la base se han convertido, por culpa de las fuerzas demoniacas, en zombies ávidos de sangre.
(3) Hell Knight, uno de los personajes de más pavoroso aspecto. Se convierte en uno de los enemigos más peligrosos, y está considerado como un candidato perfecto para convertirse en enemigo de final de fase.
(4) Arch-Vile, relamiéndose ante unos apetitosos restos humanos. Una imagen representativa del fascinante trabajo realizado en la gestión de la iluminación y las sombras. Los restos de sangre sobre paredes, suelos y objetos, aparecen en tiempo real.
(5) Un ejemplo del realismo en el universo de «Doom III». La estructura que aparece tras el ventanal es un edificio creado totalmente en 3D por Tim Willits, diseñador jefe de id, en proporción y escala al resto de los escenarios y personajes..
(6) Uno de los enemigos más comunes, y de menor nivel de inteligencia, es el zombie obeso. Sin embargo, hasta el más torpe enemigo en «Doom III» es una amenaza a tener en consideración. Algo más inteligentes son sus “hermanos”, resultantes de la mutación de los t**écnicos de mantenimiento (7)**.
(8) Pinky a punto de entrar en acción. En el modelo se aprecia el realismo que aporta el uso de texturas de relieve (bump).

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Que id haya vuelto al esquema de acción para un solo jugador.
- El realismo brutal que se respira en cada escena del juego.
- Que se hayan recuperado ideas y personajes del título original.
- La ambientación. Sobrecogedora, claustrofóbica… real.
- El enorme paso adelante en tecnología.
- Que se haya redefinido por completo el género en el modo de acción individual.

NO nos gusta

- Los presumibles muy altos requisitos.
- No hay fecha de lanzamiento, pero el rumor habla del verano.

LAS PUERTAS SE HAN ABIERTO

El can Cerbero ha permitido el paso de unos cuantos elegidos al primer círculo del infierno. Un viaje que, habitualmente, se produce sin billete de vuelta, pero del que los miembros de **id Software** han regresado sanos y salvos (aunque quién sabe si exactamente igual que cuando entraron), y que ha permitido mostrar al resto de los mortales **el horror y la abominación** de las fuerzas que rigen el lugar más aborrecido del universo. Todo esto podría parecer una exageración, de no ser porque **podemos confirmar,** tras haber visto el juego, que la idea original de id, crear un título de acción que resultara absolutamente aterrador y capaz de hacer gritar de miedo al jugador, se está cumpliendo punto por punto.

Pero este infierno particular de id Software se ha venido desvelando muy poco a poco. Primero, el pasado año, fue la confirmación de que el estudio había tomado la tercera parte de «Doom» como su nuevo y más inmediato proyecto. Después, la presentación en sociedad de la tecnología del juego mostrada, curiosamente, sobre **hardware de Apple**. Más tarde, las primeras imágenes. Finalmente, en la última edición del E3, el juego real. Y ahora, la más nueva versión e información sobre el desarrollo, del que podéis encontrar un rápido resumen en estas páginas.

Y entre todo esto, algunas sorpresas, como la recuperación de algunos de los personajes de la historia original. Aunque, eso sí, con un nuevo y terrorífico aspecto, inimaginable en un juego de acción, por lo real, hasta hoy mismo. **Hellknight (1)** e **Imp (2),** son dos de los enemigos que cumplen esta premisa. Otros, como **Arch-Vile (3)**, son la primera vez que se muestran al público.

3

2

1

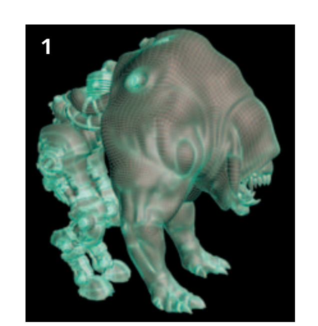


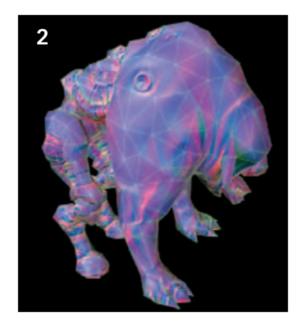


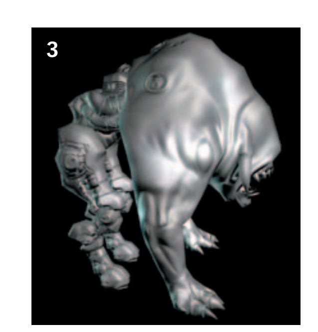




ASÍ SE HA MODELADO


1


2


3


4

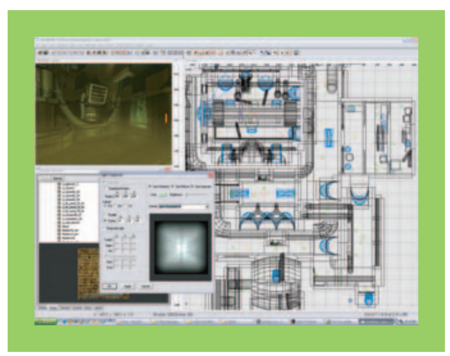

5

La creación del demonio **"Pinky"**, es un ejemplo práctico de cómo se han diseñado todos los personajes y modelos 3D en «Doom III». Los modelos originales en 3D se diseñan con herramientas tan conocidas como **«Maya», de Alias/Wavefront.** El punto de partida son modelos en **alta poligonación (1),** a veces con tanto detalle como los personajes creados para películas de animación como "Shrek" o "Final Fantasy", según afirma el animador **Fred Nilsson**. El siguiente paso es trasladar ese modelo original al motor del juego, lo que implica una **reducción del número de polígonos (2)**. El color marcado en la malla es lo que en id llaman el "mapa local" del modelo, que el motor gráfico usa como referencia de la interacción de las fuentes de luz con su superficie.
El modelo, con exactamente el mismo detalle que aparece en el juego, se representa en **esta imagen (3),** sin ningún tipo de textura. Es gracias al motor de «Doom III» que el paso del original al modelo que aparece en el juego simula a la perfección un número mucho mayor de polígonos del que se gestiona.
El siguiente paso es añadir más detalle mediante el uso de efectos de relieve (**bump mapping),** lo que añade realismo a **todo el personaje (4)**
Finalmente, se suman todos los elementos: mapa local, relieve, mapas de reflexión de luz y mapas de difusión de color. El resultado es **sorprendente (5).**



ASÍ SE HA CREADO EL MUNDO

El editor de «Doom III» demuestra una vez más que la creación de herramientas propias para conseguir buenos resultados es un paso imprescindible para lograr la máxima perfección en cualquier juego.



Las imágenes que se pueden contemplar son ejemplos de cómo funciona **el editor de «Doom III»**, y del nivel de calidad que se alcanza con la integración, en una sola herramienta que trabaja en **tiempo real**, de todos los efectos visuales que el motor gráfico puede gestionar. Esta herramienta se ha venido mejorando y depurando a medida que el proyecto progresaba en su desarrollo. **El uso de** iluminación dinámica, reflejos, sombras, deformaciones, etc. se puede contemplar en una pequeña ventana de "preview", en la parte superior izquierda, observando resultados a medida que se integran elementos. Este editor, es algo que está confirmado, aparecerá incluido **en la versión final del juego.** Se acompañará de otras herramientas complementarias, lo que permitirá a los fanáticos de la creación de niveles **y "mods",** construir a sus anchas su propio infierno, al menos tan realista como el que id Software ha preparado con «Doom III».

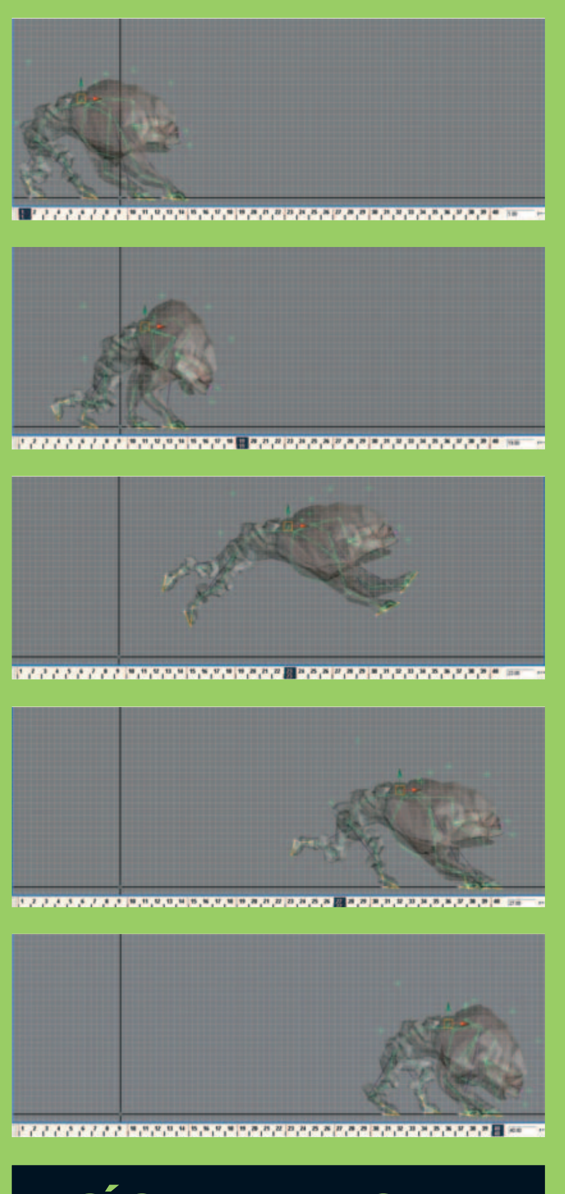
el futuro redundará en beneficio de otros géneros y estilos de juego muy diferentes. Sea como fuere, «Doom III» está planteado, según afirma Tim Willits, diseñador jefe de id Software, como una experiencia inmersiva y terrorífica. Para ello, nada mejor que pensar en escenarios creados para ser claustrofóbicos, dotados de un juego de luces y sombras no sólo real, sino hecho para desconcertar y aturdir al jugador, y mezclarlo todo con un argumento digno de película.

TEN MIEDO...

El motor gráfico de «Doom III» está pensado para permitir a los diseñadores explotar sin límites su imaginación, por vez primera en un videojuego. No sólo se trata de hacer que algo parezca real, sino que lo sea. Este motor intenta que el jugador no sea capaz de discernir elementos interactivos de otros que no lo son. En la práctica, cada elemento en «Doom III», está tratado como una entidad única que se vea afectada por múltiples detalles físicos (peso, geometría, luz...), lo que incluye a los mismos personajes y enemigos que pueblan el peculiar universo del juego.
La ambientación creada intenta, y logra, hacer que el jugador piense que está inmerso en un mundo vivo y donde todo es posible. Así, su diseño también combina momentos de frenética acción, con otros de tensa exploración, en los que nunca se sabe por donde va a "saltar la liebre".
Otro gran avance de «Doom III» es que logra integrar a la perfección secuencias cinemáticas, basadas en el propio motor, con el tiempo real. Aunque en ocasiones queda muy claro cuando una secuencia se basa en un "script", en las más el jugador es incapaz de apreciar ese cambio. Algunas escenas son memorables, y hoy mismo ni nosotros somos capaces de decir si se trataba de algo predefinido o realmente ocurrió como consecuencia de nuestras acciones. El caso es que tras perseguir a un demonio por un largo pasillo, éste desapareció, tras doblar una esquina, sin dejar rastro. A los pocos pasos nos asomamos a un ventanal que daba a una habitación, para comprobar si se había refugiado en su interior, sólo para darnos cuenta de que, reflejado en el cristal, veíamos como el demonio surgía desde el fondo de un pasillo perpendicular, a nuestras espaldas, y se dirigía hacia nuestro personaje a toda velocidad.
«Doom III», según Willits, quiere hacernos pasar miedo, pero sobre todo hacernos experimentar sensaciones y sentimientos encontrados.

EL SENCILLO CONCEPTO, EN APARIENCIA, QUE DA VIDA A «DOOM III» SE HA PUESTO EN PRÁCTICA DE UN MODO TAN REALISTA COMO INCREÍBLE

A potenciar este aspecto tan poco usual en un videojuego pretende contribuir el uso de un sistema de sonido como nunca se ha experimentado hasta la fecha.
Aquellos aficionados al sonido multicanal sabrán ►►



ASÍ SE HA DADO VIDA

La creación de personajes tan reales como los que aparecen en «Doom III», sorprende doblemente porque en el proceso de animación de los mismos sólo se hayan utilizado métodos de animación tradicional, cuadro a cuadro.

Aunque no se descarta que, para algunos personajes humanos, se pueda integrar alguna animación basada en captura de movimientos, el actual sistema se basa en la potencia que brinda «Maya» en conjunto con el motor 3D del juego.
Este nivel de realismo es también posible gracias a dos factores más.Cada modelo funciona en base a un sistema interno de "esqueleto", que permite una deformación de las mallas, según el movimiento, simplemente perfecta. Por otro lado, se han creado múltiples animaciones para cada tipo de movimiento, lo que permite que no siempre se represente exactamente el personaje del mismo modo, cada vez que efectúa una acción, aunque sea reiterada.



DOOM III
BIENVENIDOS AL INFIERNO
MARINES DEL ESPACIO



LA TECNOLOGÍA SE HA CONVERTIDO EN LA BASE IMPRESCINDIBLE DEL PROCESO DE CREACIÓN. EL MOTOR GRÁFICO ES TODA UNA REVOLUCIÓN DEL VIDEOJUEGO

la importancia que éste tiene en, por ejemplo, una película. Y muchos títulos habían conseguido, hasta ahora, recrear un sonido surround bastante espectacular.
Sin embargo, «Doom III» será como estar dentro de esa película, con seis canales de sonido reales.

SIENTE, ESCUCHA...

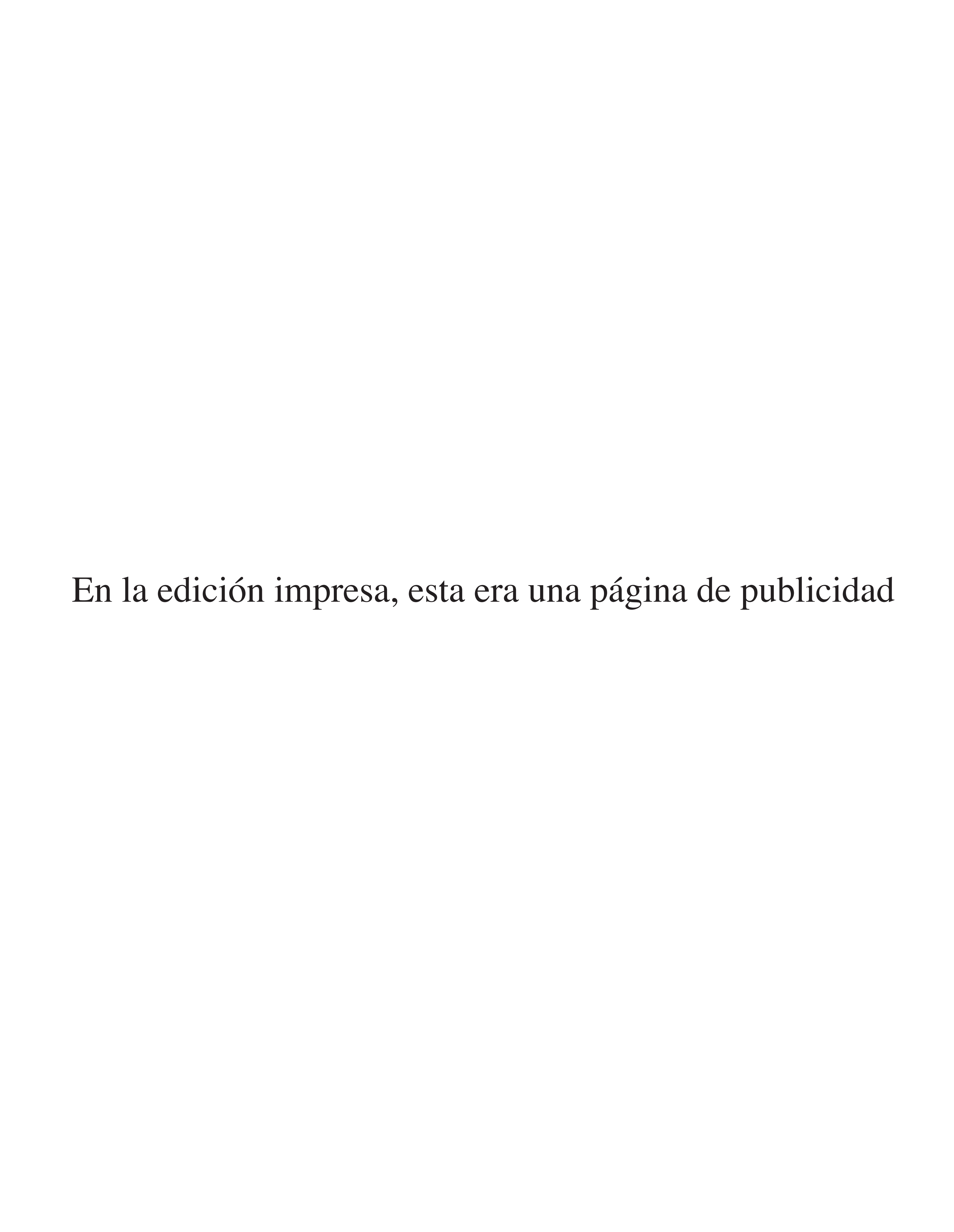
Graeme Devine, programador de id, intenta mostrarse lo más claro posible en este sentido. Afirma que «Doom III» ajusta a la perfección parámetros físicos reales de sonido en el entorno que reproduce en pantalla. El juego ofrecerá mayor reverberación en grandes espacios. Si una columna, por ejemplo, obstruye la fuente sonora, lo que el jugador escucha son los ecos de las ondas "rebotando" sobre los objetos físicos.
Hasta la fecha, ningún juego ha conseguido llegar a ese nivel de discriminación ni sutileza sonora, si bien es cierto que existen grandes ejemplos de un diseño de sonido espectacular en otros juegos de acción.
Sea como fuere, el apartado del audio es importantísimo en «Doom III» pues, en múltiples ocasiones, es el indicativo para saber por donde nos movemos. El uso de las sombras es espeluznante en el juego, y el complemento sonoro no sólo es fascinante en sí, sino que inevitablemente ha de ir unido con el apartado gráfico.
Se ha hablado también mucho del hecho de si id Software ha venido usando tal o cual tarjeta 3D en sus demostraciones de «Doom III», de si una es mejor que otra, de si el juego está optimizado para tal o cual sistema... Tim Willits nos ha despejado todas las dudas al respecto, sin mojarse, eso sí, sobre el particular de los requisitos mínimos.
El caso es que id ha utilizado, indistintamente, GeForce 4 y Radeon 9700 en sus demos, pero juran y perjuran que «Doom III» será capaz de funcionar decentemente en todo hardware que soporte T&L.
Habrá que rebajar detalle gráfico y sacrificar resolución, pero el hecho es que la promesa es clara y firme. El juego no dará problemas en este sentido, aunque llegará a la mayor perfección con lo más potente que hoy día está disponible.
En id también aseguran, y probablemente no les falte razón, que cuando «Doom III» vea la luz, este hardware habrá abaratado sensiblemente su coste, momento que resultará perfecto para actualizar el equipo.
Y todo esto, ¿para qué? Para lograr el juego más aterrador, real, inmersivo y absorbente jamás visto en el género de la acción 3D.
A medio camino de la broma, Willits nos cuenta que un sacerdote nos podrá decir cómo cree que es el Infierno, pero sólo id Software y «Doom III» nos lo mostrarán de verdad.

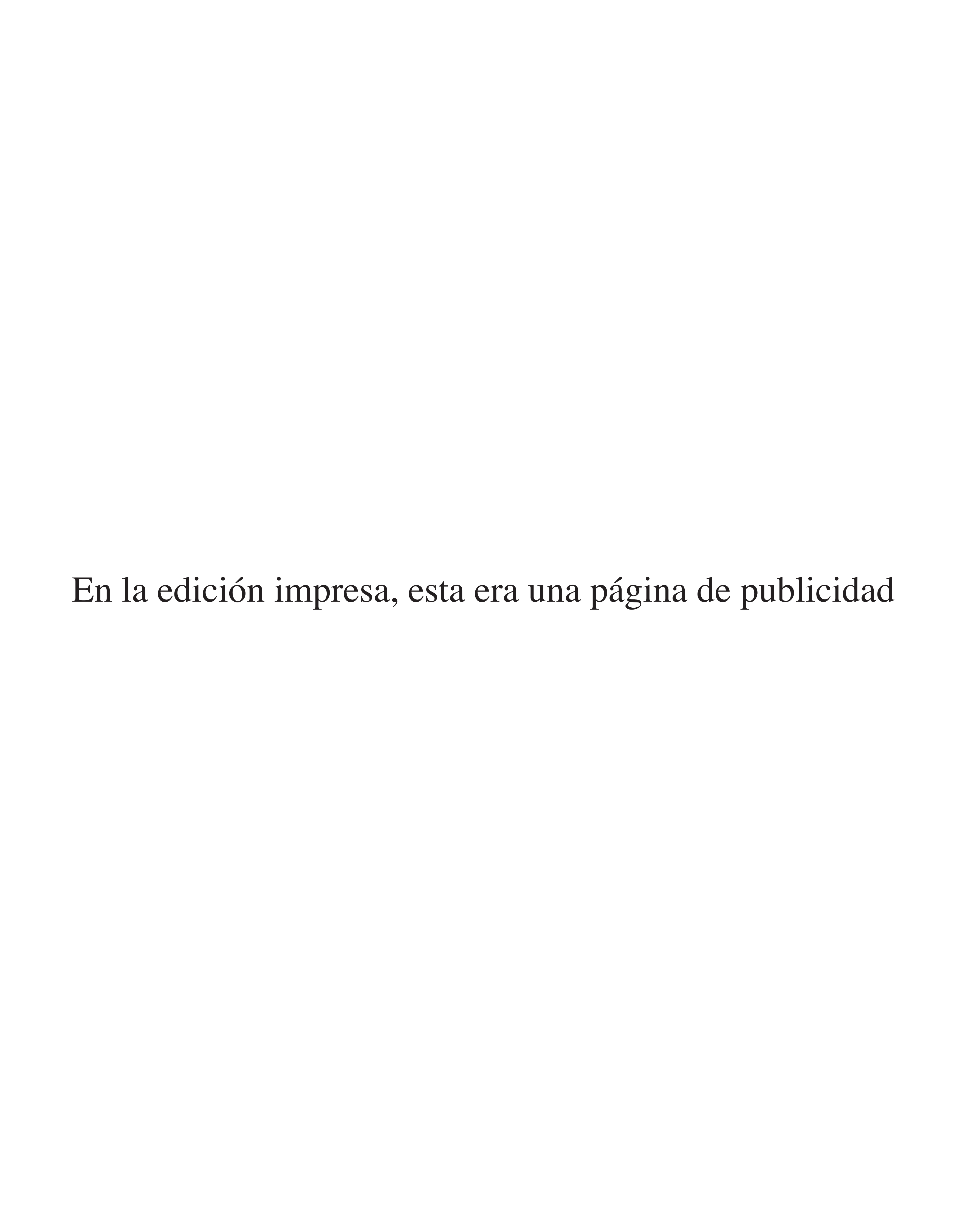
F.D.L.



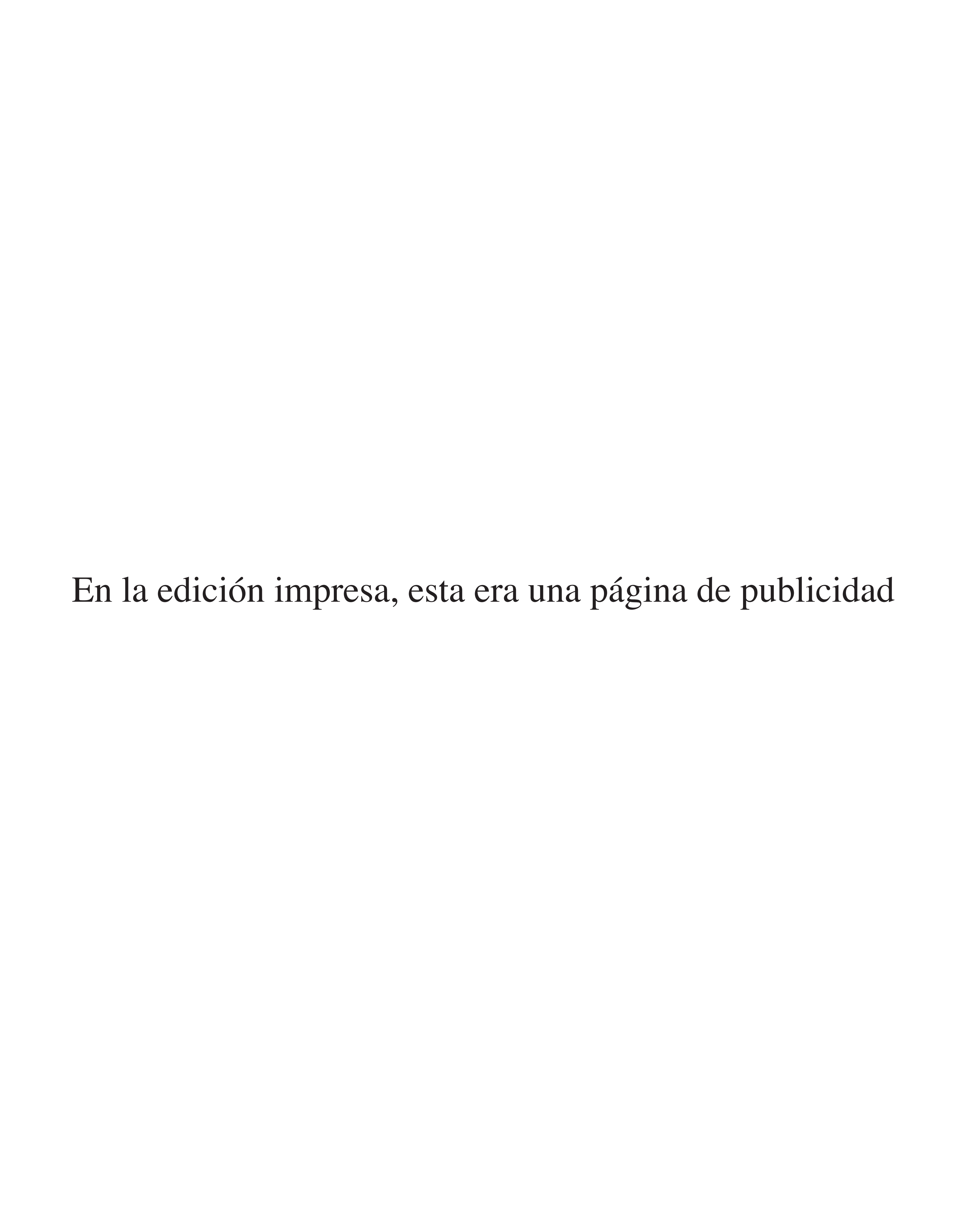
ASÍ SE HA PLANIFICADO

Todo el juego **ha sido esbozado sobre papel,** antes de entrar en el desarrollo propiamente dicho. Los personajes que aparecen en «Doom III» encuentran, casi por vez primera en un juego, **un reflejo exacto sobre el motor gráfico y la acción en tiempo real**. Pero llama la atención la planificación, como en **una película,** en una serie de complejos "storyboards". Cada secuencia aparece reflejada **previamente en una serie de ilustraciones** gracias a las cuales se ha tenido claro desde el primer momento **cómo iba a ser «Doom III»**.
Los resultados que se están obteniendo son, sencillamente**, increíbles.**





En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Comunidad del anillo

Vive la leyenda

Crear una adaptación fiel de una de las obras literarias más complejas y relevantes del siglo XX, es una apuesta que no todo equipo de desarrollo tiene el valor de afrontar. Surreal lo ha hecho, y su trabajo desde luego merece la pena.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Que se hayan incluido todos los pasajes del libro.
- Controlar a todos los personajes de la compañía.
- Que el apartado gráfico nos sumerja en la aventura.
- El sencillo control de los personajes.
- La aparente enorme longitud de la aventura.

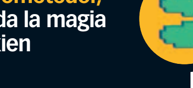


NO nos gusta

- La facilidad con que se muere durante el juego.
- La inexistencia de algunos movimientos básicos.
- Las cargas entre las distintas zonas del mapa.

PRIMERA IMPRESIÓN:

Muy prometedor, con toda la magia de Tolkien



BUENO REGULAR MALO

Versionar la obra de J.R.R. Tolkien, sea cual sea el formato al que vaya dirigido, es un arma de doble filo para quien osa afrontar dicho reto. Aún siendo cierto que la obra ofrece un sinfín de elementos casi mágicos que explotar, no lo es menos que todo trabajo basado en ella es escrutado por sus seguidores como si con ello se estuviese perpetrando algún tipo de sacrilegio. De ahí que los programadores de Surreal, –conocidos por desarrollar «Drakan» para PC y PS2–, hayan asumido un riesgo importante al comprometerse a desarrollar una versión fiel a los textos originales de la primera de las tres obras que componen la trilogía de "El Señor de los Anillos", esto es, "La Comunidad del Anillo". La apuesta les ha salido claramente ganadora, puesto que tras un primer contacto con su nuevo trabajo, las sensaciones son realmente buenas, y lo que es más importante, parece contar con la capacidad que a todo juego basado en la obra Tolkien se le ha de pedir: sumergir al jugador en el maravilloso mundo de los Hobbits, Elfos, magos, guerreros y Orcos que durante tantos años nos han hecho soñar.

El viejo bosque

El juego reproduce paso a paso los sucesos relatados en "La Comunidad del Anillo", desde el momento en que Frodo recibe el anillo de manos de Gandalf el mago, hasta que la comunidad se deshace a la orilla del Gran Río, justo después de la batalla contra los Orcos. Por tanto, la fidelidad con respecto a la historia original es muy elevada, más aún cuando si de algo se jactan sus programadores es de no haber dejado en el tintero ninguno de los elementos que conforman la historia, en especial aquellos que los seguidores de la trilogía califican como verdaderamente importantes dentro de la propia trama.

Quizás uno de esos momentos mágicos se vive en el Viejo Bosque, donde los cuatro Hobbits son rescatados por Tom Bombadil tras perderse en él. Un pasaje de la historia que se ha omitido repetidamente en todas las versiones animadas que hasta



¿Sabías que...

Se han recreado todos los pasajes del libro, algo que no se ha conseguido en las adaptaciones cinematográficas de la obra?

■ La variedad de enemigos que Frodo encuentra durante el juego es enorme.

■ Los Trolls son uno de los enemigos más complicados.

■ El enfrentamiento de Gandalf con el demonio de Moria es uno de los puntos más espectaculares del juego.

ahora se han hecho del libro, y cuya omisión deja sin justificar el modo en que los Hobbits consiguen más adelante el arma con la cual acaban con el Rey.

Una gran aventura

El género elegido para dar vida a Frodo y compañía (nunca mejor dicho) ha sido, como no podía ser de otra forma, el de la aventura, aunque como suele ser habitual en estos tiempos, bajo la imposición de un entorno 3D que en ocasiones limita el crecimiento de una aventura, de dimensiones insondables, como "La Comunidad del Anillo". Y es que pese a contar con un apartado gráfico muy trabajado, no ha quedado más remedio que acotar los distintos escenarios en pequeñas zonas comunicadas por senderos y por las inevitables pantallas de carga. Sería maravilloso poder disfrutar con total libertad del mundo creado por Tolkien, sin límites ni caminos preestablecidos, pero hay que ►►

A qué se parece...



■ En «Giants» controlamos a tres personajes, con armas, habilidades y puntos débiles distintos.



■ «Zanzarah», una aventura basada en el libro "Hadas Buenas, Hadas Malas" del creador de Cristal Oscuro.

LA COMPLEJIDAD DE LA OBRA DE TOLKIEN HA SIDO PERFECTAMENTE PLASMADA EN LA VERSIÓN PARA PC

ser realistas: técnicamente es muy complicado, por no decir imposible (habrá que ver experimentos como «Star Wars Galaxies»), y lo que es aún más importante, conseguir que una aventura así resultase jugable, sería obra de un auténtico genio. Eso sí, cuando se habla de aventura se está hablando de recorrer amplios espacios, recoger y utilizar objetos y, quizá lo más importante, hablar largo y tendido con los demás personajes del juego. Sólo así es posible ir marcando los objetivos que se deben ejecutar, y que por lo general vendrán condicionados por la correcta consecución de otros cometidos previos.
Volviendo al apartado gráfico, tanto los lugares en los que se desarrolla la aventura como los personajes que habitan sus mundos, hacen gala de una apariencia realmente buena. Todo depende de la máquina en que se ejecute, como es obvio, pero gracias a ellos se consigue una ambientación muy parecida a la que cabría esperar de una aventura así.
Llama la atención la forma en que se representan los lugares más oscuros, presididos siempre por una preciosa luna que lo ilumina todo. Es seguro que a los seguidores de Tolkien les resultará muy cercana la ambientación que se le ha dado a cada uno de los parajes en que se desarrolla este primer capítulo de la saga.

Los personajes

El juego comienza bajo el control de Frodo, auténtico protagonista de la aventura, pero según ésta avanza, se unen nuevos miembros a la compañía, cuyas habilidades ayudarán al grupo a conseguir los objetivos establecidos. De hecho, parte de la variedad del juego está en la posibilidad de controlar a varios personajes distintos, desde Frodo el Hobbit a Gandalf el mago, pasando por Aragorn el guerrero o Legotas el elfo. En todo caso, tan sólo hay que controlar un personaje a la vez en cada nivel, por lo que no hay que devanarse los sesos intentando averiguar qué personaje es el más apropiado para ésta o aquella tarea.
El control de los personajes, a falta de algunos e importantes retoques (en la versión que hemos jugado se ve que todavía quedan algunos aspectos del juego por optimizar), es sencillo, sin demasiadas teclas de control, aunque ello limita considerablemente las acciones a realizar con cada uno de los personajes. Por ejemplo, se echa en falta la posibilidad de escalar o de alcanzar pequeños desniveles. Son detalles que habrían potenciado notablemente las posibilidades de exploración en cada uno de los niveles. Y es que a veces resulta frustrante toparse con una valla que apenas alcanza las rodillas (que en un Hobbit no son nada) y que resulta ser tan infranqueable como un muro de ladrillo de tres metros de altura.

Pese a la aparente crueldad de la imagen, el juego es apto para todas las edades.

Aunque sólo se puede controlar a un personaje, el resto de la compañía ayudará en los combates.

El comienzo, en La Comarca, es la parte más relajada de toda la aventura.

De misión en misión





DENTRO DE CADA NIVEL, Frodo y compañía deberán llevar a cabo una serie de misiones concretas. Todas ellas son de obligado cumplimiento si se desea finalizar la aventura con éxito, pero en cambio sí es alterable el orden en que estas misiones deben ser ejecutadas.
De hecho, no es conveniente centrarse en uno sólo de los objetivos que se proponen, si no tratar de abarcar el mayor número posible de estos.

NUEVAS MISIONES se irán añadiendo conforme se hable con los demás personajes del juego o al realizar determinadas acciones. No hay que desesperarse si, al cabo de cierto tiempo, las tareas pendientes superan la docena. Algunas de ellas, incluso, no podrán ser completadas hasta alcanzar el final de la aventura.



¿Sabías que...

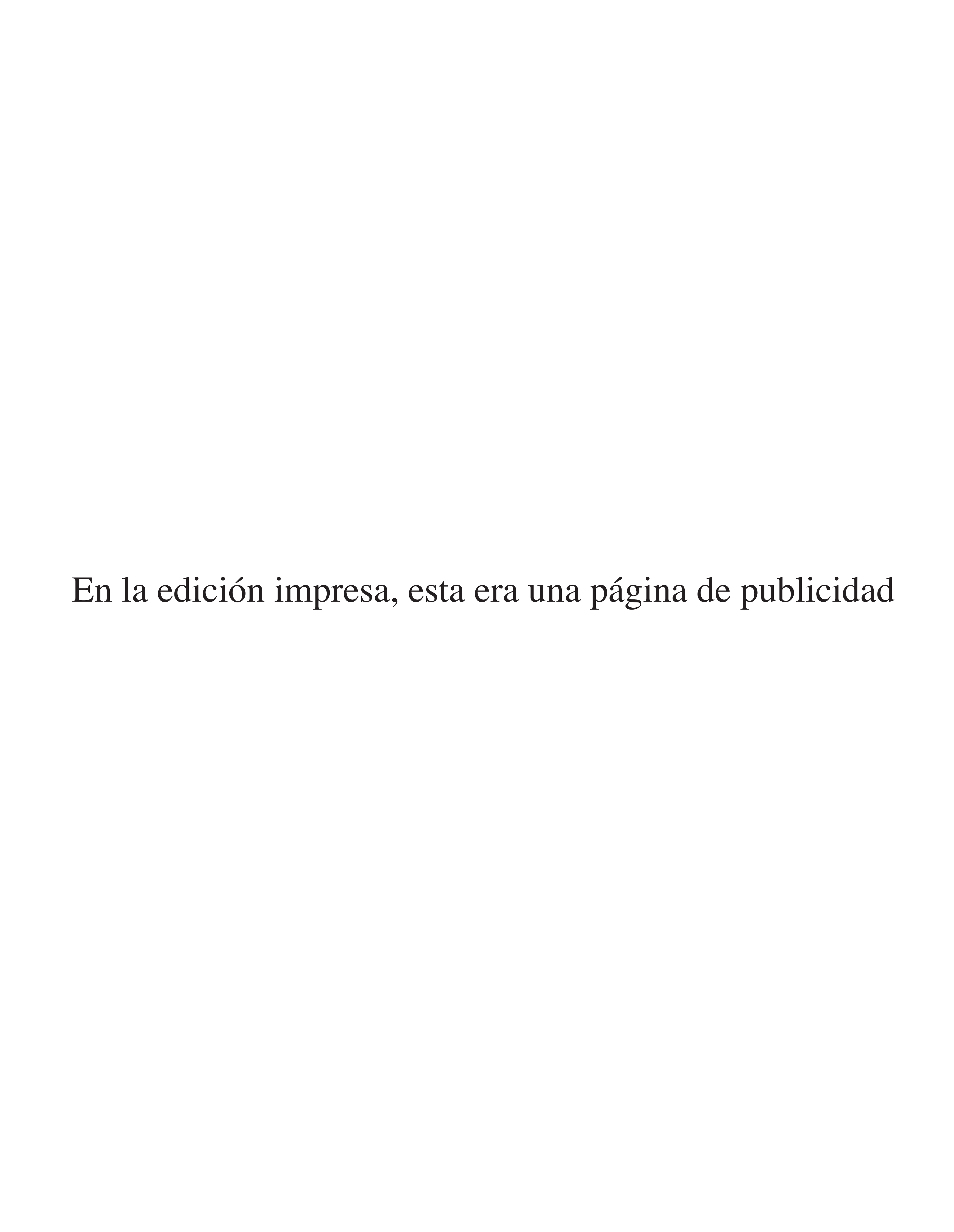
Vivendi Universal Games firmó con Tolkien Enterprises la licencia para realizar todas las adaptaciones basadas en los textos de la trilogía?

La leyenda en tu PC

Hacía mucho tiempo que no disfrutábamos de "El Señor de los Anillos" en un juego para ordenador. Todavía recordamos aquellas aventuras conversacionales de hace casi veinte años en las que la imaginación debía ponerla el jugador, tarea que hoy en día se delega algo más en la capacidad gráfica de las actuales aceleradoras 3D. A pesar de ello, «La Comunidad del Anillo» promete hacer sentir las sensaciones que la propia novela transmite. Si no en su plenitud, puesto que la novela es insuperable, si hasta el punto de dignificar la obra en la que se basa.

J.C.S.

▶En preparación:
PC,PS2, XBOX
▶Estudios/Compañía:
SURREAL / VIVENDI UNIVERSAL PUB.
▶Género:
AVENTURA
▶Localización:
Sí (Textos y Voces)
▶Fecha de lanzamiento:
NOVIEMBRE 2002
▶Página web:
www.lotr.com


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Combat Flight Simulator 3

Ahora es personal

Tras una larga espera ya tenemos a uno de los pesos pesados para este año de los simuladores de combate, y os aseguramos que esta tercera entrega de la saga no tiene desperdicio ni en belleza estética ni en jugabilidad.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La gran cantidad de aviones incluidos
- Los efectos de sonido son impresionantes
- La campaña dinámica promete muy buenos momentos
- La nueva interfaz es mucho más intuitiva y clara.
- El modo multijugador es completo y apasionante.



NO nos gusta

- Una sola campaña parece muy poca cosa.
- Los modelos de daños no tienen buena pinta por ahora.
- Algunas vistas exteriores son más decorativas que útiles.

PRIMERA IMPRESIÓN: El empujón que necesitaba el género para despegar otra vez.



BUENO REGULAR MALO

Abandonando el teatro de operaciones del Pacífico pero sin dejar de lado la II guerra mundial, Microsoft ha preparado un sucesor para su exitoso simulador de combate con los cielos europeos por escenario y la RAF, la 8ª Fuerza Aérea y la Luftwaffe por protagonistas. Ambientado en los últimos años de la contienda mundial, este programa propone al jugador convertirse por un momento en un piloto de caza, de ataque al suelo o en un tripulante de bombardero, recreando hasta el más mínimo detalle. Gráficos espectaculares con más de 34 aviones (incluyendo los primeros reactores operativos), efectos sonoros hiperrealistas y una meritoria labor de documentación histórica son los pilares sobre los que se edifica un producto muy prometedor.

Novedades

Muchas son las novedades recogidas en «Combat Flight Simulator 3» pero los buenos resultados logrados con su antecesor han marcado el camino a seguir y, en líneas generales, se puede hablar de cierto continuismo en el equipo de programación. De lo más destacable en la primera impresión es el nuevo asistente de instalación, que incluye una aplicación llamada "CFS3config" que, funcionando en segundo plano se encarga de reconocer la tarjeta de vídeo instalada en el sistema y configurar el juego con la resolución más apropiada para que "corra" a su velocidad justa.

Salta a la vista también que se ha mejorado mucho el apartado gráfico aprovechando el motor del «Flight Simulator 2002». Esto se ha traducido en unos modelos 3D de los aviones mucho más creíbles así como en unas cabinas virtuales prácticamente idénticas a las reales. Mención especial merecen las texturas y los efectos de luz que no dejan de sorprender por su belleza. Atención a las partes móviles de los aviones porque se ha echado el resto con ellas, como ejemplo nada mejor que fijarse en la posibilidad de abrir la cubierta de la cabina para volar con el aire azotando el rostro del piloto...



¿Sabías que...

la ambientación histórica es tan completa que afecta incluso a los uniformes de los pilotos según su país?

Se han incluido en la simulación aviones experimentales y algunos de los primeros reactores operacionales.

El aspecto gráfico del juego es, como se aprecia en la imagen, impresionante.

En los aviones con artilleros defensivos se puede tomar fácilmente cualquier posición.

¡Vuela bajo!

Sin embargo donde más se nota el trabajo gráfico es en la generación del terreno. Herencia asimismo de su versión civil, este simulador procesa el suelo europeo con precisión logrando que resoluciones exactas con márgenes de 120 m. donde se reconocen fácilmente edificios, monumentos reales, postes de teléfono, árboles, etc... Os podemos garantizar, que nunca antes un vuelo rasante había resultado tan entretenido.

El sonido no le va a la zaga al apartado gráfico y presenta unos efectos claros y rotundos que recogen desde los propios disparos a los ruidos de los motores e incluso los crujidos de las estructuras de los aviones al realizar maniobras. Una delicia en definitiva que nadie debe perderse.

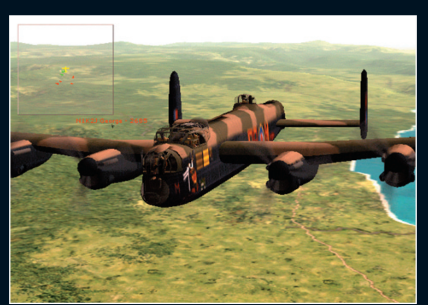
Puliendo defectos

Es importante indicar ahora que si bien la beta utilizada para realizar esta preview es la oficial de Micro- ▶▶

A qué se parece...



«Il-2 Sturmovik» también hace gala de un entorno gráfico impresionante.



«Combat Flight Simulator 2» comparte con su continuación muchos elementos de la interfaz.

EL JUEGO INCLUYE ALGUNOS ELEMENTOS DEL ROL PARA DAR MÁS CONSISTENCIA A LAS CAMPAÑAS

soft y cuenta con todos los elementos necesarios para ser usada en este cometido, aún no es una versión final y por tanto presenta varias opciones sin finalizar completamente. Obviamente también presenta problemas de estabilidad y otros defectos menores que hemos pasado por alto. Esta versión debe ser tratada más como escaparate de intenciones que como demostración de defectos y en esta filosofía se ha tratado todo el producto.
Dicho esto, los modelos de vuelo (a tenor de lo visto en la beta de evaluación) resultan algo planos pero es casi seguro que en la versión final serán retocados profundamente así como también tendrá que ser revisada la única campaña dinámica que se incluye en los dos discos del juego. El aspecto de esta última resulta muy prometedor, aunque no ha sido posible testearla todavía por no hallarse completamente operativa. Eso sí, ya se adivina que los elementos de rol, tan anunciados en meses anteriores y motivo de todo tipo de polémicas, van a ser determinantes. Que nadie se asuste porque no se pretende convertir este juego en un «Baldur's Gate II» a lomos de un Spitfire. Es algo más sutil y a priori muy interesante.

Pilotos roleros

Donde más se van a notar estos toques "roleros" es en las campañas en las que al crear nuestro piloto ya se tiene que empezar a repartir una serie de puntos entre tres parámetros: vida, visión y resistencia a las fuerzas G. De cómo se configuran los pilotos dependen las reacciones de estos en combate sobre todo si se tiene activados los efectos físicos de las G. No va a ser lo mismo recibir una ráfaga de disparos en un piloto con 29 puntos de vida que sobre otro con 60. El primero puede que se despida de su existencia mientras que el segundo todavía sea capaz de apretar las tuercas a su adversario.
Habrá gente que piense que todo esto está muy bien pero que no era para tanto. ¡Grave equivocación! A base de ganar medallas y derribar aviones enemigos, los pilotos consiguen puntos de prestigio que, además de afectarles personalmente en los parámetros antes indicados, son imprescindibles para desplazar escuadrones dentro de la línea del frente, iniciar ofensivas y ataques aislados, adquirir aviones más modernos para los grupos de combate e incluso para que nuestro piloto mejore su montura.
La oferta de «Combat Flight Simulator 3» no acaba aquí. Misiones independientes históricas o de entrenamiento, posibilidad de personalizar el avión con emblemas, bombarderos disponibles para tomar el puesto del artillero que se desee e incluso el del propio responsable de soltar las bombas y para rematar una opción denominada "What if" que propone enfrentamientos hipotéticos entre reactores alemanes, americanos y británicos.

¿Y opciones multijugador?

Pues también hay de eso en el nuevo «Combat Flight Simulator». Misiones de Dogfight individuales y en equipo, misiones de combate cooperativas y competitivas... Y además "CFS GameMatch", un lugar de encuentro donde los aficionados podrán compartir multitudinarias partidas.
Se nos está haciendo la boca agua sólo de pensar en lo que nos espera.

R.L.



En las situaciones de combate el realismo es total y la emoción está garantizada.

La campaña incluye un frente que cambia según el resultado de las misiones.

El juego permite misiones de ataque al suelo, bombardeo y caza.

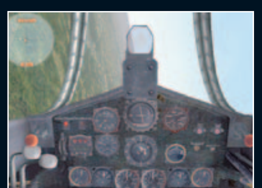
¿Sabías que...



se han incluido en el juego prototipos experimentales de aviones que no llegaron a participar en la guerra por escasas semanas?

Cabinas de cine

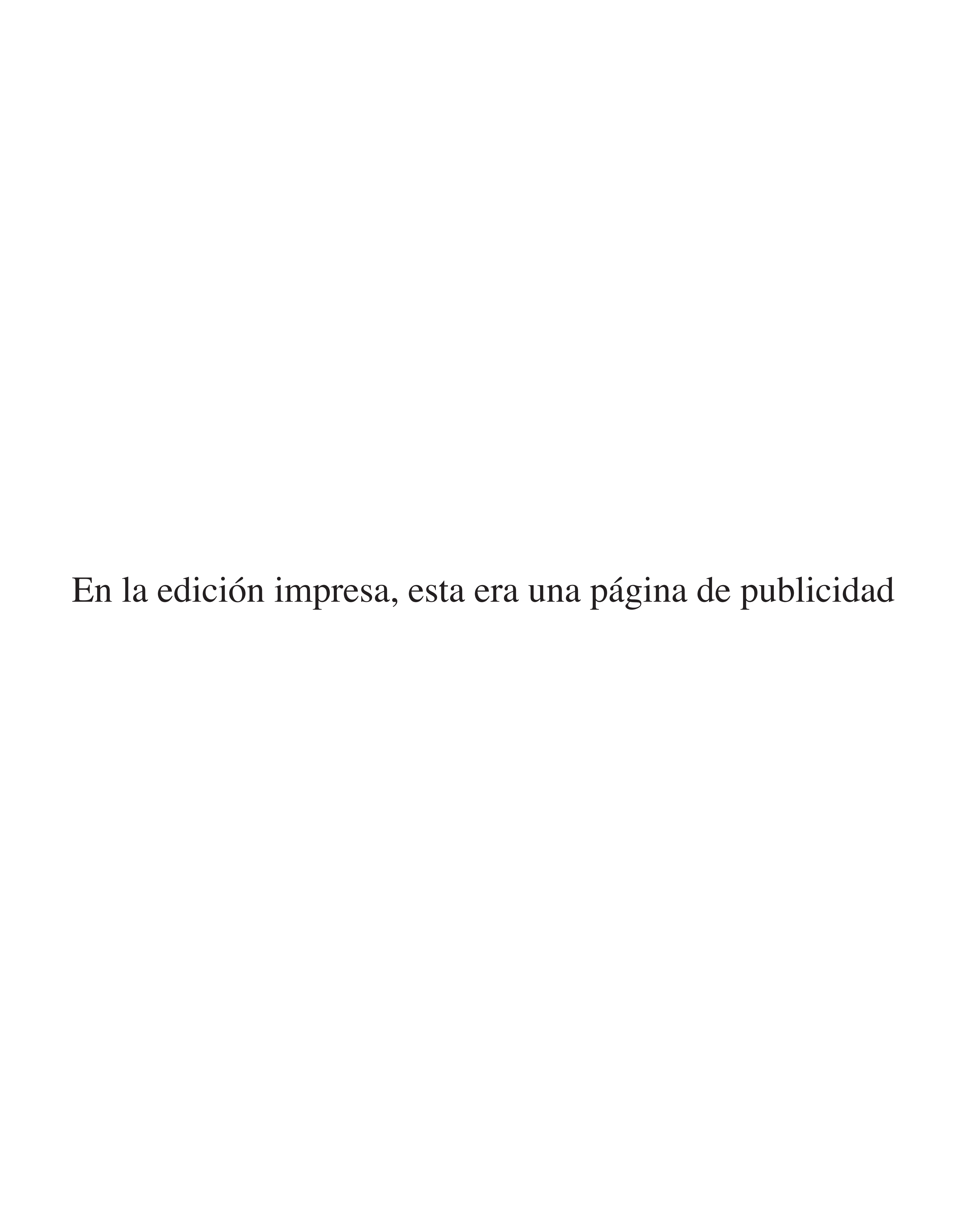




TODAS LAS COMPAÑÍAS parecen poner un especial cuidado, no solamente en el exterior sino también en el interior de los aviones. Consecuencia de esta política son las excepcionales cabinas virtuales disfrutadas en «Flight Simulator 2002», «IL-2 Sturmovik» y, como se puede comprobar en la imagen, en «Combat Flight Simulator 3».

EL ASPECTO DE LAS CABINAS se ha cuidado hasta el más mínimo detalle en cuanto a realismo, movilidad y funcionalidad de todos los indicadores. Las palancas de control, los pedales y los relojes responden inmediatamente a los movimientos del joystick como si de un avión real se tratara además de estar situados en la posición correcta del avión real.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **GAMESTUDIOS /MICROSOFT**
- Género: **SIMULACIÓN DE VUELO**
- Localización: **SIN CONFIRMAR**
- Fecha de lanzamiento: **NOVIEMBRE**
- Página web: **www.microsoft.com/games/combatfs3/**



Shade: Wrath of Angels

Ora et labora

El terror y la acción se dan la mano en este juego en el que, recurriendo a los elementos clásicos del género, los milagros, los templos y las sotanas comparten protagonismo con los rifles, los espectros y los soldados.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La sensación de terror está realmente conseguida.
- El original planteamiento del argumento.
- La gran abundancia de niveles.
- La ambientación es simplemente sobrecogedora.
- La prometedora calidad del motor gráfico.



NO nos gusta

- La IA todavía no responde muy bien.
- Puede que los requisitos sean bastante elevados.
- El argumento de varios capítulos está por concretar.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un prometedor título que nos hará encogernos de miedo.



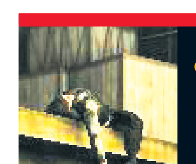
El último de los estudios surgidos del Este de Europa es Black Element, un grupo desconocido pero que cuenta con el respaldo nada menos que de Bohemia Interactive, los responsables de «Operation Flashpoint». El juego que están desarrollando, «Shade: Wrath of Angels», es una aventura de terror y acción 3D o, como se ha dado en definir oficiosamente, un "survival horror", y aunque es cierto que todavía se encuentra en una fase bastante temprana de su desarrollo apunta ya algunas cualidades muy interesantes, en especial en todo lo referente a su sobrecogedora ambientación.

Al servicio de su santidad

En «Shade» nuestro papel es el de un enviado especial de la Iglesia cuya misión es desplazarse a los lugares en los que se ha informado de posibles milagros para investigar su veracidad. Puesto que la línea que separa lo divino de lo diabólico es bastante fina y dado que los tratos con lo oculto son con frecuencia peligrosos nuestro héroe domina el manejo de un amplio repertorio de armas, desde la navaja o la espada hasta un lanzallamas o un lanzagranadas. Esta habilidad le será por supuesto bastante útil porque en el desarrollo de sus investigaciones tendrá que enfrentarse a todo tipo de enemigos, como soldados, terroristas o sacerdotes, pero también a ghouls, zombis, esqueletos o goblins; la lista es larga y muy inquietante.

En total la aventura está divida en cinco capítulos, cada uno de los cuales gira alrededor de una investigación diferente. El primero, por ejemplo, comienza cuando acudimos a un pequeño pueblo centroeuropeo para investigar una supuesta resurrección. Estos capítulos, a su vez se dividen en submisiones para un total de 50 niveles en todo el juego, ambientados en localizaciones tan dispares como una base militar subterránea, un monasterio en ruinas, los talleres de unos alquimistas, un campo de concentración o unas cuevas.

El sistema de juego es bastante similar al de otros títulos del mismo tipo, con una vista en tercera persona dentro de un entorno totalmente tridimensional, aunque dependiendo de la si-



¿Sabías que...

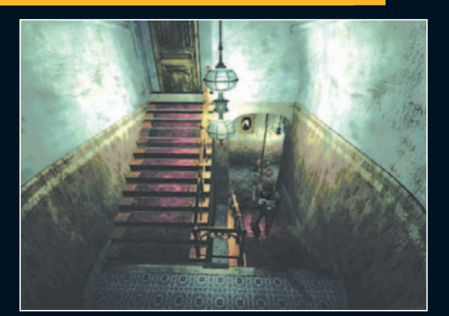
los diseñadores se han inspirado en películas clásicas del género del terror como "Return of the Living Dead" o "Evil Dead"?

■ Una correcta ambientación es imprescindible en un juego que pretende causar miedo en el jugador.

■ Para avanzar es necesario usar el ingenio, las armas son sólo para sobrevivir.

■ Los niveles de «Shade» están ambientados en las localizaciones más variadas.

A qué se parece...



■ La última entrega de la serie «Alone in the Dark» también combina la acción con el suspense.



■ «Mafia» es otro juego de acción 3D con un argumento muy elaborado.

tuación y del arma seleccionada podremos alternar con una vista subjetiva.

Pero, sin duda, de todo lo visto la característica que más llama la atención en el juego es su ambientación, imprescindible en un título de este tipo y que se sustenta en un motor gráfico 3D francamente prometedor.

Es cierto que a «Shade» le quedan al menos otros seis meses de desarrollo y que, por lo tanto, hay aspectos como la IA que todavía se encuentran en un estado embrionario, pero si hemos de juzgar por el trabajo que hemos visto, podemos ser bastante optimistas.

D.L.F./J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
BLACK ELEMENT/ BOHEMIA INTERACTIVE
▶Género:
ACCIÓN/AVENTURA
▶Localización:
SIN CONFIRMAR
▶Fecha de lanzamiento:
ABRIL/MAYO 2003
▶Página web:
www.shade-game.com/

Warrior Kings: Battles

Ganas de revancha

La libertad de acción y la profundidad de su planteamiento táctico son las principales características de este juego de estrategia en tiempo real que promete resultar al menos tan novedoso como lo fue la primera entrega de la serie.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La libertad de acción en la campaña individual.
- Los dos nuevos modos de juego.
- La complejidad de la inteligencia artificial.
- El editor de mapas incluido.



NO nos gusta

- Que, de momento, no se hayan corregido los problemas de control.
- Los modelos de las unidades podrían tener más detalle.
- Una sola campaña puede resultar algo escasa.
- La ausencia de mejoras más significativas en el motor gráfico de la serie.

PRIMERA IMPRESIÓN: Una interesante oferta para los que buscan un juego de estrategia diferente.

BUENO REGULAR MALO

La aparición del «Warrior Kings» original fue muy bien acogida por introducir un soplo de aire fresco en uno de los géneros más explotados de los últimos tiempos, el de la estrategia en tiempo real. «Warrior King: Battles», su continuación, sigue la misma línea y, partiendo de la base establecida para el primer juego, aporta también una buena dosis de ideas bastante originales.

Ideas interesantes

Al igual que en todos los juegos de su género, en «Warrior King: Battles» también hemos de recolectar y gestionar recursos para construir edificios y unidades y luchar con éstas contra nuestros enemigos. La principal diferencia estriba en que no hemos de optar entre diferentes razas sino que a partir de un comienzo común cada jugador puede elegir su propio camino dentro de un completo árbol tecnológico, ya sea el de la luz, el de la oscuridad o el de la tecnología. Además, el sistema de juego hace un énfasis inusual en el aspecto táctico, dando muchísima importancia a los tipos de unidades enfrentadas (ya sean arqueros, infantería o caballería), al terreno y a las formaciones, a la hora de decidir la victoria en cada combate.

Con respecto a la primera entrega, «Warrior King: Battles» introduce cambios radicales en lo tocante a la campaña individual, que pasa de seguir un argumento más o menos lineal en el juego original, a adoptar un carácter mucho más estratégico. Así, para alcanzar nuestro objetivo (ocupar la capital imperial), ahora podemos elegir con total libertad el orden en el que conquistar los más de veinte territorios enemigos que se incluyen en la campaña. Además de esta campaña se ofrecen también dos nuevos modos de juego, uno de escaramuzas, en el que podemos jugar partidas inmediatas contra un número predeterminado de oponentes, y un modo denominado Valhalla en el que se ha suprimido el aspecto económico y de gestión y en el que los jugadores compiten por la captura y control de un cierto número de banderas. Ambos modos podemos jugarlos tanto contra otras personas como contra las más de 60 personalida-





¿Sabías que...

el propósito de Black Cactus es desarrollar varias entregas más de la serie a lo largo de los próximos dos o tres años?

■ Los elefantes de guerra imperiales son sólo una de las muchas unidades nuevas.

■ Las formaciones tienen una gran importancia a la hora de decidir un combate.

■ Una vez más las fuerzas del Único Dios se enfrentan a los ejércitos Paganos.

A qué se parece...



■ «Empire Earth» posee un sistema de juego parecido y también utiliza un motor gráfico 3D.



■ «Warcraft III» posee también una gran carga fantástica, con demonios y otras criaturas míticas.

des diferentes que maneja la IA del juego. Por lo que respecta a la tecnología, la mayor parte de los cambios introducidos tienen por objeto optimizar el rendimiento del juego. Desgraciadamente en las primeras versiones que hemos examinado no hemos apreciado ningún cambio de importancia en el sistema de control, el aspecto más problemático del primer juego, aunque por supuesto es pronto para descartar que estos problemas no sean corregidos antes de la versión final. Sí es así, estamos seguros de que «Warrior King: Battles» dará mucho que hablar.

J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
BLACK CACTUS / EMPIRE INTERACTIVE
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
SIN CONFIRMAR
▶Fecha de lanzamiento:
FEBRERO DE 2003
▶Página web:
NO DISPONIBLE

Delta Force: Black Hawk Down

Regreso a Somalia

Ya está casi a punto un nuevo episodio de una de las sagas militares más conocidas. En esta ocasión, los comandos de operaciones especiales estadounidenses desembarcan en Somalia, en este juego inspirado en hechos reales.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La calidad y belleza de los entornos 3D.
- Las mejoras en la IA de nuestro equipo.
- Que esté basado en hechos reales, nunca recreados en un videojuego.
- Que sea tan jugable como las anteriores entregas de la serie.

NO nos gusta

- Los modelos de los soldados son demasiado artificiales.
- No podemos conducir los distintos vehículos.
- Apenas aporta novedades respecto a «Land Warrior».
- Le falta mayores dosis de realismo y fidelidad.

PRIMERA IMPRESIÓN: No está mal, parece que se han pulido los defectos de su antecesor.



BUENO REGULAR MALO

Inspirado en las misiones reales que tuvieron lugar en 1993 y llevaron a cabo soldados norteamericanos en Mogadiscio (Somalia), «Black Hawk Down» presenta un juego de acción con leves dosis de táctica, en el que la diversión prima por encima del realismo, sin renunciar a él. Aunque lo parezca, no es una licencia de la película de idéntico nombre, sino un juego inspirado en la misma operación. Disponemos de réplicas exactas del armamento y los vehículos utilizados por los grupos de operaciones especiales, y podemos aplicar tácticas sencillas durante los combates, pero la mayoría de las misiones están pensadas para afrontarlas desde una perspectiva de acción directa. El modo individual incluye una campaña, que por primera vez en la serie incorpora un argumento lineal y coherente, que liga unas misiones con otras.

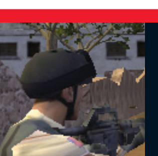
Argumento lineal

La campaña individual nos involucra en diferentes frentes y veinte misiones, desde la operación "Restaurar la Esperanza" protagonizada por la Décima División de Montaña, hasta las protagonizadas por los Task Force Rangers, encargados de eliminar a los hombres de confianza de Aidid. En el primer frente encontraremos misiones de respaldo, escolta o protección de tropas aliadas. En el segundo, los objetivos son bien distintos, yendo desde la infiltración en territorio enemigo hasta la eliminación de objetivos concretos. El modo multijugador está más pensado para ofrecer batallas a gran escala, ya sea en red local o a través del portal Novaworld.

Mejoras en la IA

La inteligencia artificial ha sido completamente rediseñada. El jugador es acompañado por un equipo de 4, 8 ó 16 soldados controlados por la IA. Éstos son capaces de vigilar un determinado perímetro, ofrecer juego de cobertura y apoyarnos en todo momento. Las búsqueda de rutas de las unidades ha mejorado notablemente respecto a «Delta Force: Land Warrior», siendo este uno de los aspectos mejor remozados en la continuación.

El equipo de desarrollo ha concentrado sus esfuerzos



¿Sabías que... los programadores han contado con vídeos del ejército americano y con el asesoramiento de participantes en el conflicto?

Se pueden utilizar helicópteros para desplazar tropas, pero no conducirlos.

En todas las misiones nos apoyan soldados manejados por la IA.

Los escenarios han sido diseñados a partir de fotografías reales.

A qué se parece...



«Soldier of Fortune II» es otro arcade realista, que incluye réplicas fidedignas de arsenal militar.

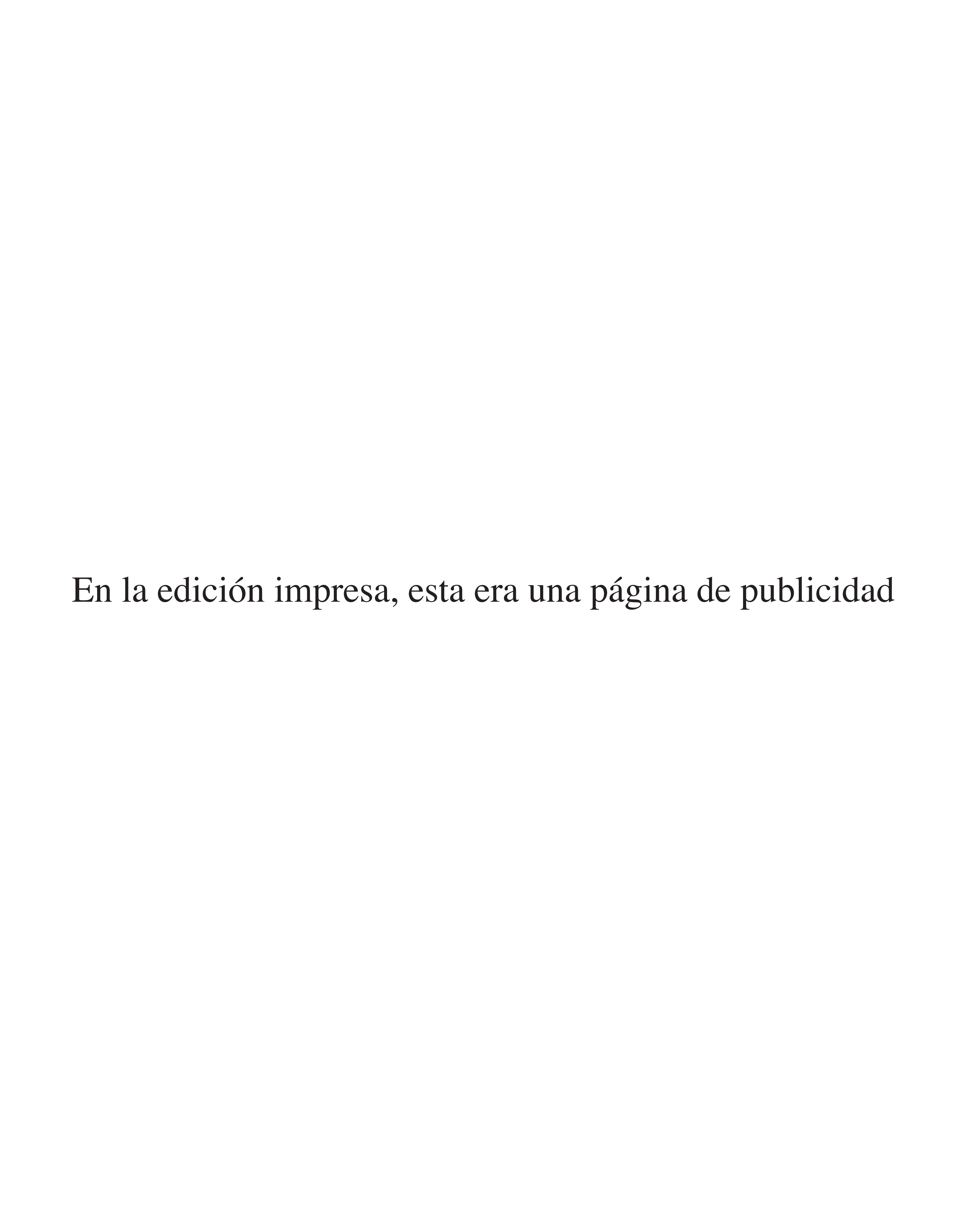


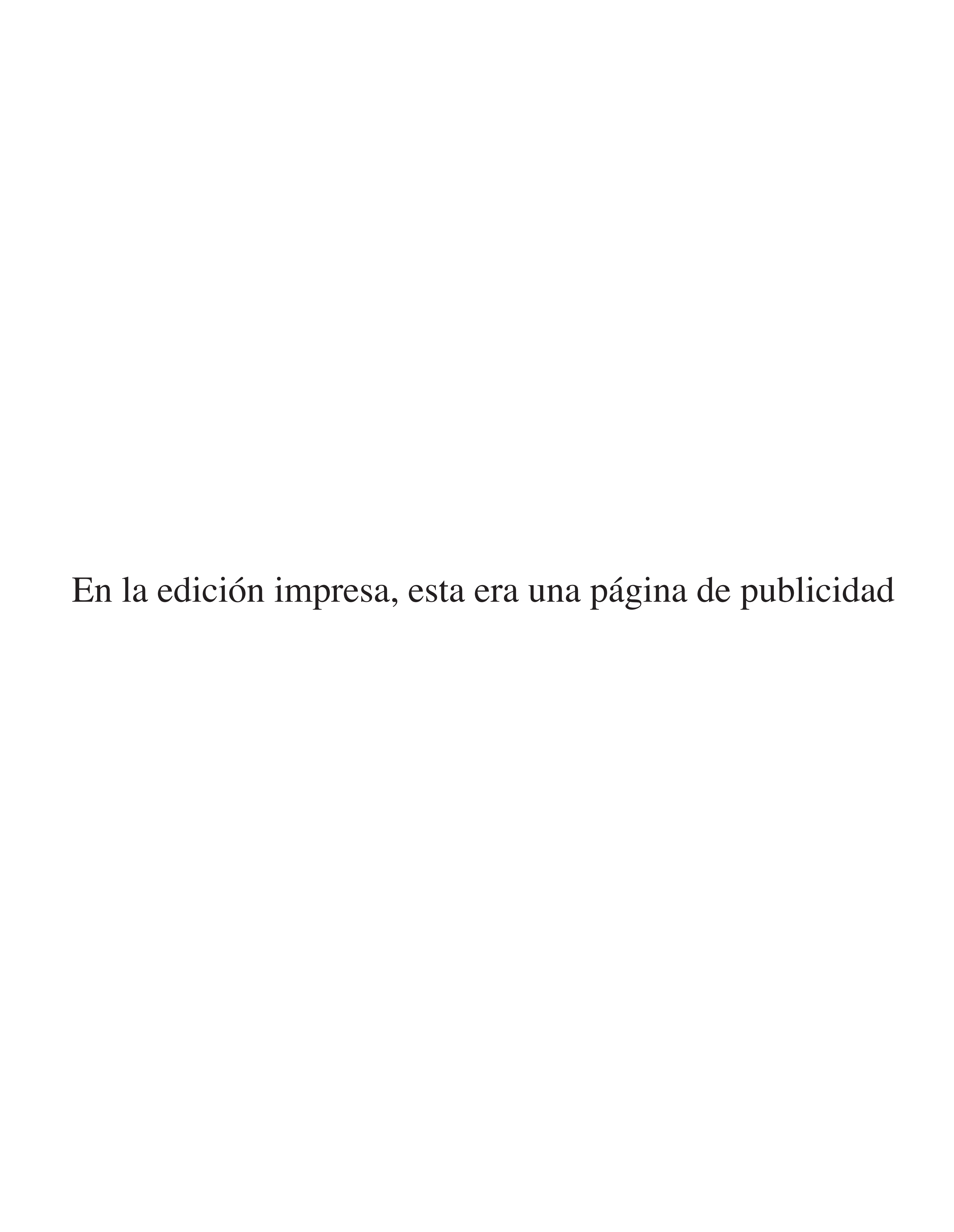
Los detallados escenarios recuerdan a «Comanche 4», con el que comparte motor gráfico.

en crear unos entornos de juego interactivos y creíbles, que contribuyeran a aumentar el realismo y la inmersión de la campaña. El uso del motor «Comanche 4» (la última entrega de la famosa saga dedicada al helicóptero del mismo nombre) asegura extensos paisajes de gran riqueza gráfica y réplicas casi perfectas de los diferentes efectivos militares.
Si «Land Warrior» ya era un buen juego de acción, las mejoras en la jugabilidad, hacen de «Black Hawk Down» una estimulante propuesta para los fans de la acción militar.

I.C.C.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **NOVALOGIC**
▶Género: **ACCIÓN**
▶Localización: **SÍ (textos y manual)**
▶Fecha de lanzamiento: **ENERO 2003**
▶Página web: ***www.novalogic.com/games/DFBHD/***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad





PRAETORIANS
AVE, CÉSAR LA ESTRATEGIA TE SALUDA

Así se está creando el nuevo juego de Pyro Studios

Pyro está trabajando en un nuevo proyecto que bebe de la fuente de la estrategia con estilo "clasico", aunque ofrece la suficiente y necesaria capacidad de innovación y calidad como para ser considerado uno de los grandes juegos en 2003. Descubre cómo se está haciendo «Praetorians».

Roma. 2002, anno domini. El otrora poderoso Imperio Romano resurge en toda su gloria y su máximo esplendor. Las campañas de Alesia, Egipto y Germania se encuentran entre los planes de dominación y expansión del imperio que César tiene entre sus proyectos más inmediatos.
La villa que Salustio recibió en propiedad, tras el paso de Julio César por sus habitaciones, sirve de telón de fondo para que los nuevos asesores militares del emperador nos pongan al tanto de cómo se van a desarrollar estas campañas.
El siglo XXI ve, de nuevo, como las legiones de Roma cogen su pilum y marchan camino de engrandecer al imperio, o morir en el intento. Y César te ha elegido como general de sus ejércitos. Roma. 2002, anno domini.
Pero el imperio ha cambiado, ligeramente, en los últimos 2.000 años. Su gloria ahora se encierra en un juego de ordenador. Y sus dominios se extenderán por tu disco duro y, llegado el momento preciso, a través de una ventana al mundo virtual que es Internet.
Pyro Studios ha presentado ante la prensa internacional la primera versión jugable de «Praetorians». El título con que la sombra de «Commandos» se aleja (pero sólo temporalmente) del currículo de este equipo de desarrollo español, y con el que entra de lleno en lo que podíamos llamar un panorama algo más "clásico" de la estrategia en tiempo real, aunque marcando importantes diferencias con muchos de los juegos disponibles en la actualidad.

LOS IDUS DE... FEBRERO

Praetorians» tiene prevista su salida el próximo mes de febrero de 2003. Aunque hasta que llegue ese momento, Pyro ha querido anticipar, siquiera un poco, de lo que será el juego y cómo lo están diseñando. No ►►



¡AVE, CÉSAR!

Julio César poseía una pequeña villa en lo que hoy es el centro de **Roma**. Con el paso del tiempo, esta villa pasó a manos de **Salustio**, amigo personal, biógrafo y narrador de algunas de sus más conocidas victorias en el campo de batalla. Y fue precisamente en esa villa, restaurada en gran parte sobre las ruinas del edificio original, donde **Pyro** decidió presentar a la prensa de todo el mundo la primera versión jugable de **«Praetorians»**. El marco, incomparable, quedó tras la impresión inicial en un completo segundo plano mientras los que allí estábamos nos dedicábamos a jugar durante horas, sobre todo "enganchados" al **modo multijugador**. Un modo que, sin resultar en absoluto revolucionario, fue capaz de mantenernos pegados a la pantalla comprobando las alucinante evoluciones de unas unidades y una **estructura de juego** pensadas al dedillo, y donde lo importante no es el número sino el uso de las unidades adecuadas y el **utilizar el terreno** como un factor determinante para conseguir la victoria sobre el rival.
Pocas veces un escenario ha sido tan bien elegido para presentar un juego.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La magnífica ambientación del juego, que se inspira en la historia, pero sin recrearla al detalle.
- El equilibrio conseguido entre las tres facciones para el modo multijugador.
- El uso del terreno como un factor decisivo en la acción.
- La calidad artística del conjunto.
- La limitación en el número de unidades a gestionar.



NO nos gusta

- Las incógnitas que todavía existen sobre la campaña individual.
- La acción pasa de momentos muy "relajados" a otros frenéticos.
- Tener que esperar hasta febrero para poder jugarlo.

ARRIBA Y ABAJO

El uso del terreno es uno de los aspectos más cuidados en «Praetorians». A diferencia de otros juegos de estrategia, donde la teoría tiene más peso que la práctica en este apartado, en Pyro se lo han tomado muy en serio…

En «Praetorians» el **uso estratégico** del terreno y el escenario es vital. No es importante, no es relevante… es vital. La posibilidad de emboscarse entre los árboles del escenario es uno de los factores más importantes en este sentido, pero sobre todo el **dominio de las alturas** resulta mucho más que determinante.
Estas alturas, o mejor dicho, niveles de elevación, afectan no sólo a las colinas, sobre las que situar cualquier tipo de **artillería** (incluyendo, por supuesto, a los arqueros), como catapultas, sino que pueden ser artificiales. Por ejemplo, construir una torre de defensa junto a una aldea, o una torre de asalto, pueden afectar decisivamente a una batalla, al aumentar el **campo de visión** de nuestros hombres. Pero lo mejor es usar también el nivel más bajo, a ras de suelo. En ciertos lugares, la maleza puede servir de **camuflaje** a nuestros hombres, y preparar emboscadas al enemigo que ven surgir de la nada a nuestras fuerzas. Un detalle que muy pocos juegos han llegado a utilizar como un **componente táctico definitivo**.







TRES CULTURAS EN ACCIÓN

Aunque en la campaña individual no tienen tanta presencia de cara al control directo del jugador, las tres facciones de «Praetorians» muestran todo su esplendor en el modo multijugador.

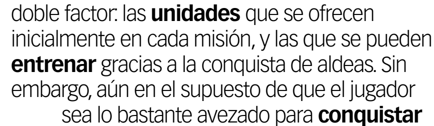
La disciplina romana, la **sofisticación egipcia** y el caos bárbaro son los **tres pilares** de «Praetorians», en cuanto a **civilizaciones** se refiere. Aunque en la campaña individual está previsto que los **ejércitos romanos** sean la base del juego en su control directo, en el modo multijugador todas estas facciones están a disposición del jugador, ya sea enfrentándose a otros jugadores o en un **modo de escaramuza** con el ordenador controlando uno o varios equipos a los que hacer frente.
Cada una de estas tres facciones posee **unidades específicas** y, aunque su equilibrio está pensado para que no exista una clara ventaja de una sobre otra, sí se dan diferencias en la acción al controlar a unos u otros. Los **romanos** son el claro ejemplo del orden en la batalla y, hasta entrar en el cuerpo a cuerpo, tienden a usar formaciones y ayudarse de ellas para atacar o defenderse. Los **bárbaros** se encuentran en el extremo opuesto. El caos es su bandera, y los ataques desordenados, pero demoledores, los convierten en un enemigo temible. Son, en resumen, distintas posibilidades para amoldarse a los gustos de todo tipo de jugadores.





¿ERES UN BUEN GENERAL?

Como en muchos otros juegos de estrategia, en «Praetorians» la **gestión** eficaz de las fuerzas disponibles es mucho más importante que acumular unidades sin límite para lanzarlas a la batalla. De hecho, ese límite sí existe. La **estructura** y el **diseño** del juego obligan a pensarse muy bien cada paso a dar (aunque hay que hacerlo a toda velocidad, sobre todo en el modo multijugador), y ponen a prueba las **dotes de general** del jugador. La limitación en el número de unidades viene dado por un doble factor: las **unidades** que se ofrecen inicialmente en cada misión, y las que se pueden **entrenar** gracias a la conquista de aldeas. Sin embargo, aún en el supuesto de que el jugador sea lo bastante avezado para **conquistar** muchas aldeas muy rápidamente, el juego añade un factor más a tener en cuenta, y es que nunca se llega a pasar de manejar más de 500 unidades de manera simultánea. No todo estriba en la cantidad, de este modo, sino en la **capacidad táctica** que seamos capaces de desplegar.





todo se ha desvelado en esta presentación, a la que acudió la prensa especializada de todo el mundo, y que se celebró en el escenario idóneo de la ciudad eterna, pero sí mucho, y muy interesante.

«Praetorians» es un título ambientado en los tiempos más gloriosos del Imperio Romano, en plena expansión del mismo. Las tierras de los bárbaros y el siempre fascinante Egipto sirven de escenario de la acción que desarrolla el juego. Acción basada en la estrategia en tiempo real que, como generales romanos, nos servirá para llevar a la máxima gloria imaginable al Imperio.

Pero «Praetorians» no es un título al uso. Su peculiar concepto del género lo hace decantarse por la vertiente más directa de la batalla. Más táctica, por tanto, pero también más innovadora, en muchos sentidos.

El nuevo proyecto de Pyro se aleja en gran manera de la habitual tendencia en el género a centrarse en la gestión de recursos, para dejarse llevar por el enfrentamiento con el enemigo, con unidades limitadas, en primera instancia, y donde la planificación ayuda al jugador a conseguir la victoria.

¿Por qué este diseño de base? «Praetorians» es un juego que está siendo creado por un equipo entre cuyos integrantes se cuentan numerosos aficionados al género, y eso se nota en la factura final. Lo más sencillo habría sido coger la base de algo perfectamente conocido (pongamos, un «Age of Empires», por ejemplo), y haberlo maquillado de manera conveniente. Pero hablando de Pyro, eso es casi un imposible.

SE RECONOCE LA INFLUENCIA DE MUCHOS JUEGOS DEL GÉNERO, LO QUE NO QUITA MÉRITO A LAS VIRTUDES DE SU DISEÑO

Sin embargo, las influencias de muchos grandes títulos del género, y de casi todas las virtudes de los mismos, se dejan notar de modo claro en el diseño de acción que ofrece «Praetorians».

INFLUENCIAS POSITIVAS

Quizá una de las mayores influencias en el proyecto de Pyro, según se nos cuenta en el estudio, haya sido un juego como «Total Annihilation». El enfrentamiento de varios ejércitos, con hombre o máquina, según, era la máxima del juego que dirigió Chris Taylor, y eso es algo que se encuentra como base de «Praetorians». Pero los múltiples detalles que se han añadido sobre esa base convierten al título de Pyro en casi único, por juntar en una sinergia estupenda muchas virtudes de otros tantos grandes juegos. Si algo funciona y es bueno, lo mejor es darle una vuelta de tuerca y acoplarlo a la perfección a tu idea y proyecto originales.

Uno de esos detalles es la limitación del número de unidades y el dejar a un lado, casi por completo, la gestión de recursos. En «Praetorians» esos recursos vienen generados por las mismas batallas y se traducen en puntos. Puntos de combate y puntos de honor. Ambos son importantes para entrenar nuevas unidades, que sólo se consiguen mediante la conquista de aldeas. Y, aún así, esas nuevas unidades se ven limitadas por el censo de habitantes de la aldea en cuestión.

En resumen, pocas unidades, que se manejan

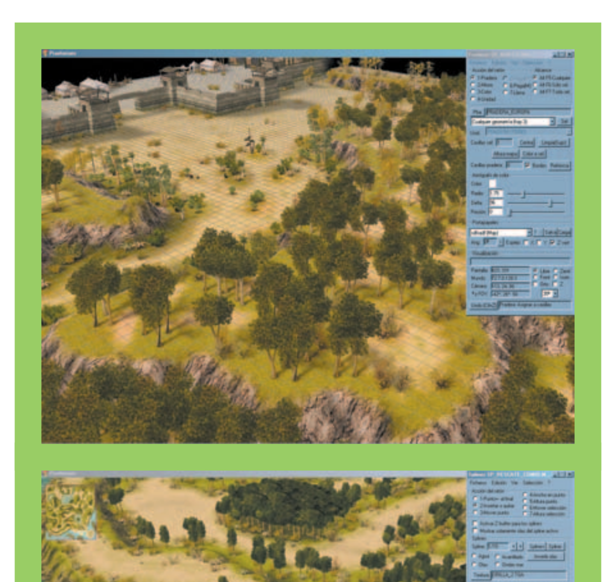






¡¡A FORMAR!!

Sin perder de vista su objetivo de resultar un juego divertido, y por tanto dejando a un lado el **realismo** más exacerbado, llama la atención como en Pyro han querido "rendir homenaje" a los ejércitos de la antigüedad. Las legiones romanas destacaban por una disciplina férrea y un **sentido táctico** brutal, lo que propició numerosas victorias en el campo de batalla y la consecuente expansión del imperio por casi todo el mundo conocido. «Praetorians» se **inspira** en algunos detalles en ese modo de actuar en el campo de batalla, y así encontramos en el juego el uso de ciertas **formaciones** sacadas de la realidad. A diferencia de la facción de los bárbaros, los romanos son en la pantalla **puro orden**, e incluso en algunos momentos, como al formar la "tortuga", se encuentran referencias directas al mundo del ejército de la **Roma imperial**.





siempre como escuadrones (dato muy importante), y entrenamientos para convertirlas en soldados de uno u otro tipo, según el jugador desee. Y, a partir de aquí, todo está en tus manos y tus habilidades tácticas.

Pero muchos otros juegos han influido también en la creación de «Praetorians». De algunos, casi, se puede decir que llegaron a la misma conclusión de diseño del juego de Pyro, mientras se desarrollaban al tiempo. Es el caso de «Battle Realms». No tanto por el uso de un número pequeño de unidades (que en el juego de Liquid sí eran individuales), si no por el uso de dos factores de "vida". Uno, la energía, la vida propiamente dicha. El segundo, la "stamina", según el juego de Pyro, que se traduce como fatiga por la carrera de nuestras unidades, y que usa para desarrollar habilidades especiales de cierto tipo de unidades.

Por supuesto, clásicos como los juegos de Ensemble también han tenido su influencia positiva en «Praetorians». El enfrentamiento de cierto tipo de unidades puede conducir a la victoria o al desastre más absoluto. Y luego, otro factor realmente importantísimo: el excelente uso de la orografía.

LA INSPIRACIÓN HISTÓRICA ES MUCHO MÁS DETERMINANTE EN EL DISEÑO DE JUEGO QUE LA SIMULACIÓN REAL DE LAS TÁCTICAS DE GUERRA DE LOS EJÉRCITOS DE LA ANTIGÜEDAD

El terreno, como sucedía, aunque a otro nivel, en juegos como «Shogun» o el más reciente «Medieval» resulta decisivo en las contiendas en «Praetorians».

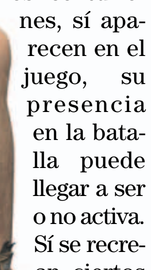
En suma, el juego de Pyro tiende a la aparente simplicidad, para complicarse internamente, a nivel de desarrollo, hasta unos niveles de depuración tremebundos. Algo no siempre apreciable a primera vista, pero realmente importante.

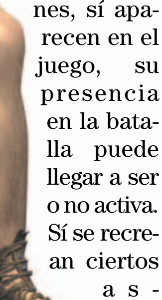


LA PERFECTA AMBIENTACIÓN

Todo esto se traduce en unos escenarios cuya ambientación ya ha quedado clara. Roma, la Roma imperial es el trasfondo de la acción. Pero la confusión puede ser fácil al hablar de Roma con las campañas de los ejércitos romanos.

«Praetorians» no es una simulación. No es una recreación de las campañas de la Roma imperial. Es un juego inspirado en las mismas. La diferencia es sutil, pero importante. Las legiones romanas no tenían, por ejemplo, gladiadores entre sus filas. Y aunque elementos que permanecen en la memoria colectiva sobre la historia romana, como los centuriones, sí aparecen en el juego, su presencia en la batalla puede llegar a ser o no activa. Sí se recrean ciertos as-





LA HERRAMIENTA IMPRESCINDIBLE

Crear un juego como «Praetorians» sería imposible si no se contara con las herramientas adecuadas. Su editor de escenarios es de lo más impresionante pero, por desgracia, de momento su uso será exclusivo de Pyro.

El **editor** de escenarios utilizado para «Praetorians» pone a prueba toda la **potencia y flexibilidad** del motor gráfico en 3D, y no pone límites a los diseñadores de misiones, excepto más allá de donde los coloca la propia jugabilidad. Todo pequeño detalle se integra a través de una **herramienta** pensada como un mecanismo "global" de creación. Este editor, sin embargo, no será una herrmienta puesta a disposición del público. Sería demasiado complejo crear un documento de descripción de todas sus posibilidades, y es también difícil de manejar, para sacarle todo el partido, por usuarios que no vayan a profundizar mucho en su manejo. La posibilidad, pese a todo, de que en el **futuro** el equipo la ponga a disposición del jugador, está ahí. Si se crea una **comunidad** de usuarios que sean capaces de dar apoyo, en este sentido, a la herramienta, así como a otros usuarios, es posible que «Praetorians» alargue su vida en la red aunque, de momento, los fanáticos de la creación de escenarios y "mods" tendrán que esperar.







EL COMPONENTE TÁCTICO QUE SE DERIVA DEL USO DEL ENTORNO Y LAS ALTURAS, RESULTA VITAL EN EL DESARROLLO DE LA ACCIÓN, EN TODOS LOS MODOS DE JUEGO

pectos muy conocidos, como las formaciones de las legiones, pero a unos niveles más básicos de lo que se presentan en otros títulos, aunque no menos eficaces. Todo esto se pone en práctica en la campaña individual, la "parte central" del juego, en una historia que se desarrolla a través de batallas contra los bárbaros (galos y germanos) y egipcios. La variedad de escenarios, por tanto, se presume importante. Por lo visto hasta el momento en la presentación efectuada en Roma, no se puede abundar mucho más, pues tan sólo una misión jugable estaba disponible y no es posible, nada más que fiándonos de lo que Pyro nos cuenta, saber con detalle todo lo que aquí estará disponible. Sí se nos ha hablado de misiones de asalto y defensa de fortalezas, de escolta, de batallas campales… variedad ante todo, vaya, pero poco más podemos decir por el momento. Lo que sí está claro es que no todo será coger nuestras unidades, lanzarlas al ataque, y ver qué pasa. «Praetorians» es un juego de estrategia, ante todo. De táctica bélica, si se prefiere. Por tanto, conocer cada tipo de unidad y cómo funciona llega a ser vital. Y volvemos así a los escenarios.

USA EL ENTORNO

En el juego nada aparece porque sí. El entorno tiene gran importancia estética y estratégica. Y las alturas, ya las hemos mencionado. La orografía es vital. No es lo mismo atacar desde una loma que desde una hondonada. O que te ataquen, que viene a ser lo mismo.
Pero además, las virtudes y defectos de las unida- ►►

DEL PAPEL A LA PANTALLA

El habitual uso de **bocetos** sobre papel como referencia directa para los encargados de la creación de modelos 3D, **escenarios** y animaciones, encuentra en «Praetorians» uno de los mejores ejemplos de la sinergia entre los distintos departamentos en que se divide un equipo de desarrollo como Pyro. La meticulosa recreación de los **diseños** previos del papel resulta asombrosa, incluso en los pequeños detalles.
Aunque en Pyro advierten que el trabajo realizado con «Praetorians» bebe de las fuentes del **arte** y el mundo romanos, más como inspiración que como recreación, no es por ello menos cierto que se ha debido realizar un enorme esfuerzo de **investigación** a todos los niveles, para ofrecer en el producto final unos **resultados** tan llamativos y atractivos como los que, simplemente a nivel visual, se alcanzan en el juego.

TODA LA GLORIA DEL IMPERIO



«Praetorians» no es un juego que pretenda ofrecer un viaje en el tiempo a la **antigua Roma**, con todas sus consecuencias. Aunque contemplando las **ruinas** que hoy quedan en pie de lo que fue el Imperio Romano, cabe imaginar la antigua **gloria** de una civilización forjada en gran parte a golpe de espada, batalla tras batalla. Y debía ser **impresionante.**
En cierto sentido, «Praetorians» llega a ser igual de impresionante. La **ambientación** es fantástica y el trabajo de verdaderos artistas que se puede contemplar en las (escasas) secuencias cinemáticas del juego (de momento sólo la introducción), refleja en parte esa gloria, con todas sus **grandezas** y miserias.



PRAETORIANS

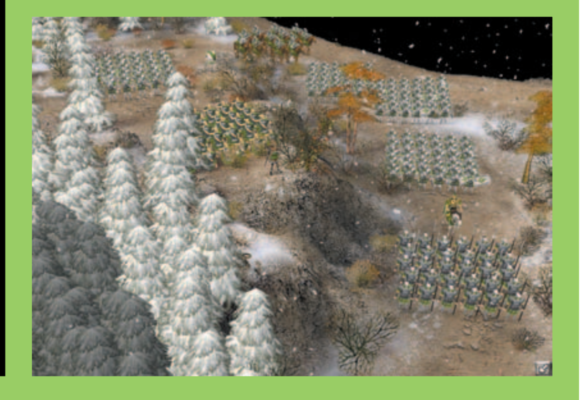




TODO UN MUNDO

La variedad es otro de los apartados relevantes del juego. Cada misión pretende ser distinta a las anteriores, algo que también tiene su reflejo en los escenarios de «Praetorians».

Al igual que existen varias facciones bien diferenciadas en «Praetorians», sus creadores están diseñando distintos tipos de **escenarios,** adecuándose a las circunstancias que la campaña del modo individual desarrolla. Desde bosques nevados a desiertos ardientes, pasando por terrenos más despejados y otros en los que el asalto a fortalezas imponen su espectacular presencia en pantalla. No todo es puramente **estético,** y aunque apartados como la climatología no tendrán un efecto real sobre la **jugabilidad,** los elementos que integran cada escenario están ahí para poner a prueba al jugador. Desde el rodeo para vadear un río y, quizá, encontrarse con una **emboscada,** o bien evitarla, hasta el uso adecuado de las alturas para así hacer frente de la manera más oportuna y adecuada al enemigo.



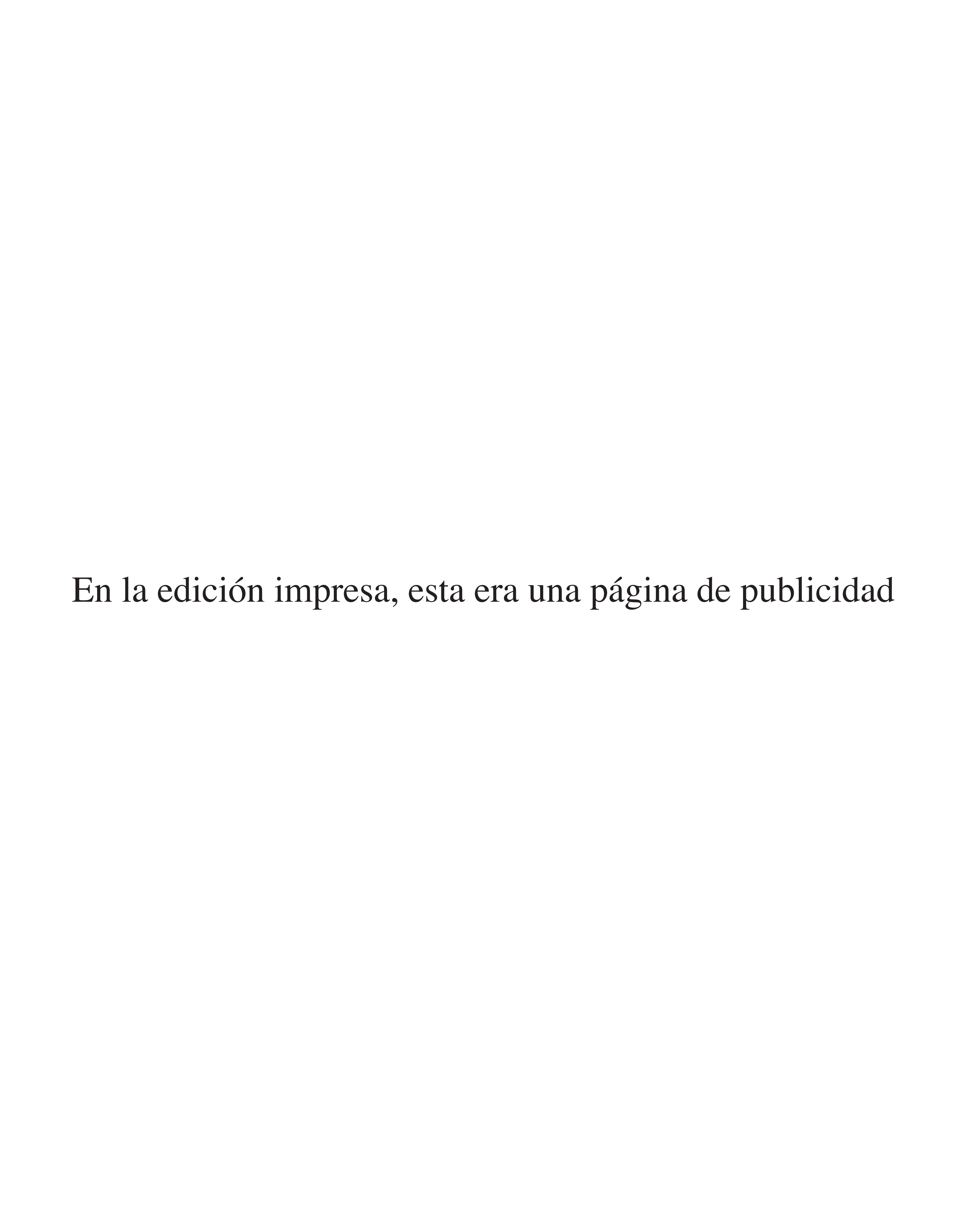
des también indican cómo usar el escenario en nuestro provecho. Las emboscadas serán frecuentes. Ocultarse en bosques o maleza puede dar más de una pequeña sorpresa al enemigo.
Además, algunas unidades no pueden atravesar bosques, aunque el enemigo se encuentre allí, así que habrá que andarse con ojo.
Es relativamente sencillo dar con un enemigo emboscado, antes de que empiecen a ensartarnos sus flechas. Los “animalillos” del bosque, como los pájaros, suelen espantarse cuando algo invade su entorno. Y lo mismo vale para nuestras fuerzas, si pretendemos entrar por sorpresa en algún punto. Otro detalle que ya se pudo ver en «Battle Realms», aunque quizá no tan bien ajustado como en el juego de Pyro.

CONTRA TODOS

«Praetorians» encuentra un alto grado de diversión en el modo multijugador, que pudimos probar aunque no en toda su magnitud.
El enfrentamiento directo de jugadores es un apartado en que se está poniendo un gran énfasis y que no se ha desvelado aún del todo en sus posibilidades. Aquí se empieza a ver cómo funcionan muchos detalles del juego, como las unidades especiales, que son las únicas individuales (centuriones, vigías, médicos…)
Cada unidad tiene un área de influencia. Si un centurión participa en la batalla motiva a los soldados que se encuentren en su área de influencia. Si un médico sigue el combate, sana de modo automático a quienes se encuentren cerca de él.
El caso de los centuriones presenta otra particularidad, y es que siempre se puede hacer la promoción de un soldado a centurión, pero no degradarlo. Si se muere, así, el jefe de un ejército, siempre se puede sustituir. Esto es importante pues el centurión es el único que puede gobernar una aldea, para proceder al entrenamiento de soldados.
Los vigías son un caso muy particular. Son unidades de exploración, formadas por un hombre y una mascota. Esta mascota puede ser un lobo o un halcón. El halcón puede desvelar unidades situadas en terrenos elevados, y el lobo puede pasar por bosques y maleza sin ser detectado por las unidades del enemigo.
Tras los preliminares de conquista, el modo multijugador abre todas sus posibilidades. Aquí imperan las reglas del género: equilibrio de condiciones iniciales, uso de niebla de guerra (que no oscuridad absoluta), etc.
Pero mencionaremos una muy especial. En un enfrentamiento entre varios jugadores, cuando uno de ellos se encuentre muy maltrecho, y en una situación de inferioridad manifiesta, si el ordenador ve que tiene posibilidad de recuperación le lanza un mensaje de aviso, y le da un minuto de “gracia”. Tras ese minuto, su posición se desvela al resto de jugadores. Y si ha sido hábil, podrá dar una sorpresa a más de uno.
«Praetorians» se perfila como un grandísimo juego, construido sobre una base sólida. Tanto como su aspecto gráfico. Una verdadera obra de arte visual que pasa, injustamente, a un segundo plano en cuanto empieza la acción. Pero es que la acción de «Praetorians», va a dar mucho que hablar.
F.D.L.

EL APARTADO GRÁFICO, UNA VERDADERA OBRA DE ARTE VISUAL, PASA INJUSTAMENTE A UN SEGUNDO PLANO CUANDO LA ACCIÓN DA COMIENZO, ANTE LA INTENSIDAD QUE DESPLIEGA




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

STARCRAFT GHOST

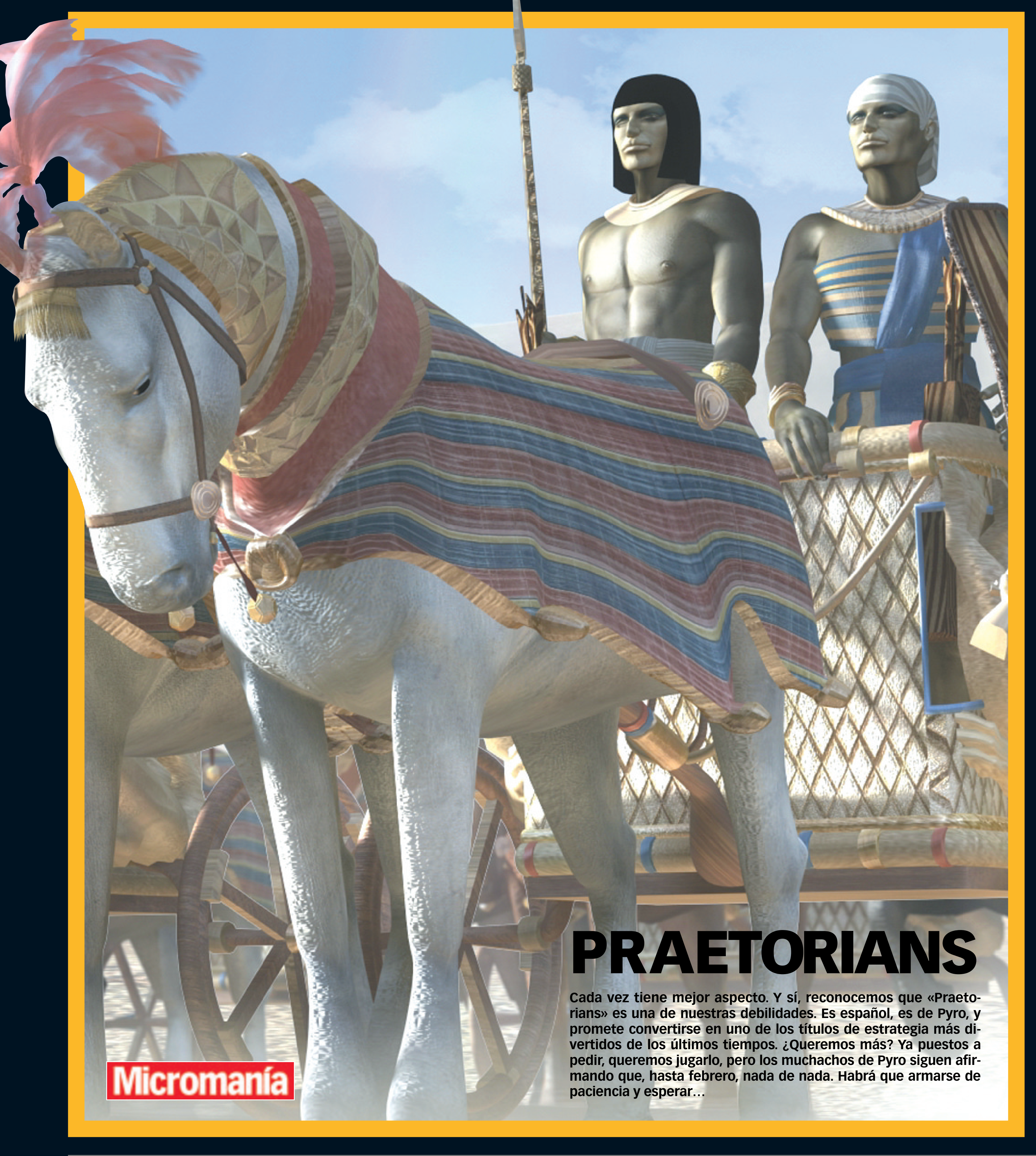
Buena y mala noticia es que Blizzard se haya metido a desarrollar un nuevo «Starcraft». La buena, es evidente. La mala es que, de momento, se afirma que el juego sólo verá la luz en Xbox. ¿Seguro? Blizzard y las consolas son algo, hasta la fecha, como el agua y el aceite. No se han mezclado jamás. Y aunque estamos seguros de que la producción será de calidad, no lo estamos tanto sobre el hecho de que el juego no vaya a aparecer en PC. La tecnología no sería un impedimento, en teoría, y Blizzard no ha fallado nunca a su numerosa legión de seguidores, poseedores de un compatible. Crucemos, pues, los dedos.

Micromanía



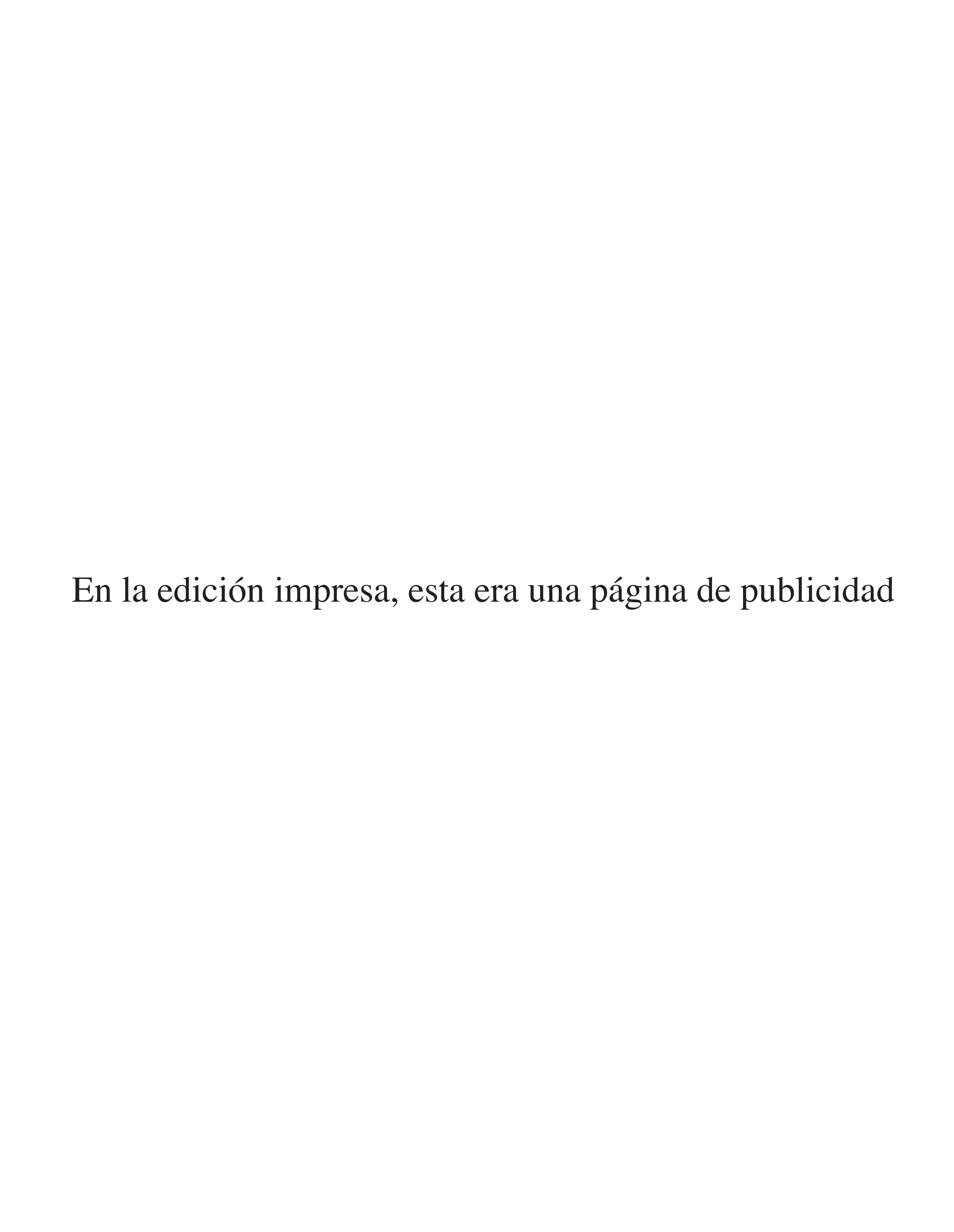
IRON STORM

Quizá no lleve la coletilla de ser uno de los juegos más esperados en el género de acción, pero «Iron Storm» es, sin duda, una de las apuestas más seguras y sólidas que se pueden encontrar disponibles en este momento. Un título desarrollado con una idea original, que aúna en su argumento realismo y ficción, construido sobre un motor gráfico realmente notable y pleno de diversión, sobre todo en su vertiente multijugador. Si lo tuyo es la acción en primera persona, quizá deberías echar un vistazo a «Iron Storm».



PRAETORIANS

Cada vez tiene mejor aspecto. Y sí, reconocemos que «Praetorians» es una de nuestras debilidades. Es español, es de Pyro, y promete convertirse en uno de los títulos de estrategia más divertidos de los últimos tiempos. ¿Queremos más? Ya puestos a pedir, queremos jugarlo, pero los muchachos de Pyro siguen afirmando que, hasta febrero, nada de nada. Habrá que armarse de paciencia y esperar…

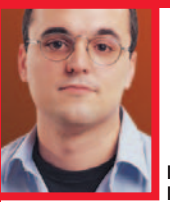


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Luis Escribano

Fútbol y futbala

No hay nada como el fútbol. En eso, tanto si te gusta como si no, creo que todos estamos de acuerdo. Su poder de convocatoria, su capacidad de reunir aficionados de todas las clases sociales y de todas las edades, no se puede comparar con nada en el mundo ni en la Historia. Ni siquiera con Star Wars.
Es por eso que «FIFA» no es un juego normal. Todos los años, miles de aficionados esperan la nueva entrega de la saga, y todos los años encandila o decepciona a cada cual, pero desde luego no deja a nadie indiferente.
No puedes hacer como si el fútbol no existiera. Incluso en esperanto existe una palabra para nombrarlo: "futbala".

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

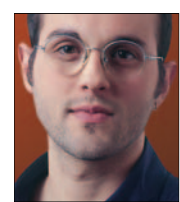
En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Unreal Tournament 2003, Mafia, Hitman 2, Iron Storm.



JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Industry Giant II, Freedom Force, Empire Earth: Art of War.



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: Warcraft III, Mafia, Neverwinter Nights.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Warcraft III (no puedo dejarlo), The Thing.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Unreal Tournament, Mafia, Battlefield 1942.

LA CUESTIÓN DEL MES
En un simulador deportivo, qué piensas que es más importante: ¿espéctaculo o jugabilidad?

- Nacho Cuezva: Jugabilidad, claro. La tecnología sin control no sirve de nada.
- Jorge Portillo: Lo importante es meter goles, y lo demás no son más que zarandajas.
- Juan Antonio Pascual: El espectáculo se lo dejo a Ronaldo... para mí la jugabilidad.
- Gabriel Pérez-Ayala: A mí lo que me gusta es meter goles chulos... Lo demás es accesorio.
- Jacobo Martínez: El fútbol es espectáculo, pero los juegos han de ser jugables.

RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

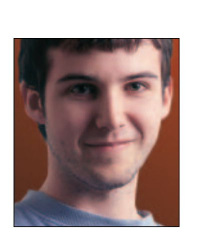


SÍ nos gusta

- Que los «FIFA» sean cada año más jugables y también más espectaculares en sus gráficos y animaciones.
- La fórmula de «Unreal» nos sigue convenciendo: adictivo y espectacular.
- Los "tycoons" bien hechos, como «Industry Giant II» siguen siendo nuestra debilidad.
- La forma en que «Hitman 2» le ha sacado partido a una idea interesante.
- Que la fórmula «Commandos» sea imitada; como en «Robin Hood».

NO nos gusta

- Una nueva expansión de los sims. ¡Nosotros lo que queremos es meterle mano a «Los Sims Online»!
- Que un juegazo como «Hitman 2» no tenga modo multijugador. Una verdadera lástima.
- Que la Pantera Rosa no tenga un juego a la altura de su leyenda. ¡Ni siquiera incluye su famosa sintonía!
- Los pequeños fallos de diseño que impiden a «King of the Road» ser un gran juego, en lugar de un juego correcto.
- Que la campaña de «Project Nomads» sea la misma para los tres personajes.



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Mafia, Campañas Clon, Civilization III

Como decía Clemente: el que quiera espectáculo que se vaya al circo.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: FIFA 2003, F1 2002, Moto GP, Mafia, GTA III.

Ni lo uno ni lo otro. Lo esencial es mantener la portería a cero.

Índice de contenidos



FIFA Football 2003

Fútbol es fútbol

Por primera vez podemos hablar de cambios tan profundos en el sistema de control, la física del balón y la IA que estamos ante un «FIFA» que por fin obtiene la categoría de simulador de fútbol en toda regla.

Este año no le hemos quitado el ojo al desarrollo de «FIFA 2003» porque la información que nos iba llegando acerca del simulador de fútbol por excelencia hacía presagiar un giro radical en la idiosincrasia de las mejoras, que se centrarían en renovar, casi partiendo de cero, el sistema de control, el motor dinámico del balón y la inteligencia artificial. Un arduo trabajo que ha logrado el objetivo de entrar de lleno en la simulación del deporte rey como no recordábamos desde los tiempos del mítico «Kick Off» de Dino Dini.

Más simulación

El giro hacia el realismo y la jugabilidad no es óbice para que también se diviertan los que sólo quieren estar cuanto antes de cara a portería para hincharse a marcar goles, porque existe un modo

La referencia

FIFA 2002

- **El desplazamiento del balón y la IA son mucho más reales y complejos en «FIFA 2003».**
- **A nivel técnico ambos son fueras de serie, pero «FIFA 2003» está mejor acabado.**
- **El sistema de control para ejecutar pases y regates es menos engorroso en «FIFA 2003».**



Mestalla es uno de los nuevos estadios representados con todo lujo de detalles.



La IA de los jugadores es muy compleja y su comportamiento en el campo realista.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon 800 MHz, Pentium IV 1.4 GHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 MX 440, GeForce 3** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox, PS2, GameCube** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Castellano** (textos, manual y voces) ▶Edad: **TP** ▶Estudio: **EA Sports** ▶Compañía: **Electronic Arts** ▶Distribución: **Electronic Arts** ▶Número de Cd´s: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **5/10/2002** ▶PVP recomendado: **44,95 euros** *(7.479 Ptas)* ▶Página web: ***www.fifa2003.ea.com.*** En español, con parches y el programa Centro de Creación para editar diversos aspectos del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **Arcade o simulación, con 4 clases de partidos (Club Championship, Amistoso, Campeonato, Torneo)** ▶Número de equipos: **350, con licencia oficial** ▶Número de ligas mundiales: **16** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Partido amistoso** ▶Número de jugadores: **2** ▶Conexión: **Red local, online, (EA Sports MatchMaker), IP directa, Módem.**

LO QUE HAY QUE TENER

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon o Pentium IV a 1,4 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶HD: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4400** ▶Módem: **ADSL, Cable.**

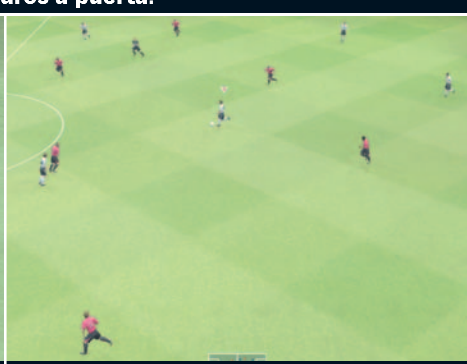




Como los porteros son auténticas murallas humanas hay que tener nervios de acero para esquinar el balón en los disparos a puerta.



Los amagos de control son una buena maniobra de despiste.



El planteamiento táctico del equipo contrario varía según el resultado.

Fútbol cerebral





LA PACIENCIA es la mejor arma ofensiva y circular el balón de lado a lado hasta encontrar un hueco, una entrada por la banda para centrar al área o un disparo desde la frontal son las vías para llegar al gol.

LOS PASES EN CORTO, los apoyos continuos retrasando el balón, las aperturas a las bandas para ensanchar el campo y los cambios de ritmo son las jugadas que nos permitirán crear el hueco para dar una asistencia de gol.

EL DISPARO a puerta desde la frontal del área cobra gran protagonismo ante la seguridad por alto de las defensas. si en «FIFA 2002» todo era cuestión de centrar al área, aquí es necesario probar también los lanzamientos de larga distancia (para ver si el portero es bueno, que diría Di Estéfano).

EL REMOZADO SISTEMA DE JUEGO DA MÁS TIEMPO PARA CONTROLAR EL BALÓN Y REALIZAR UN FÚTBOL CONTROL CON APOYOS EN TODAS LAS LÍNEAS, DESMARQUES Y PASES AL HUECO

de juego arcade que aumenta la velocidad de juego y simplifica notablemente las jugadas.

El modo simulación, la velocidad de juego lenta y el nivel de dificultad profesional constituyen la configuración principal que analizaremos en estas páginas, pues «FIFA 2003» ofrece varios niveles para que nos vayamos acoplando a los nuevos retos que plantea el nuevo sistema de juego y la excelsa IA. La base de datos ha crecido enormemente, con nada menos que 350 equipos oficiales con sus plantillas actualizadas.

El modo campeonato incluye 16 ligas y se puede jugar la liga de fútbol profesional con el calendario real de esta temporada. En el modo de partido amistoso se abre la opción multijugador, que admite los partidos online en los servidores “Matchmaker” de EA Sports, la conexión mediante IP directa, en red local o vía módem.

Desde el primer minuto notamos que el motor del juego es radicalmente distinto, hasta el punto que debemos olvidar rápidamente el estilo de recurrir al “sprint” y el juego rápido, asimilado en cientos de partidos con «FIFA 2002», para mantener la posesión del balón con el jugador que lo recibe. Nuestros futbolistas paran el balón y de forma automática inician un giro o un regate para desembarazarse de la presión del rival. Con el balón en nuestros pies llega el momento de templar el juego, pues los jugadores rivales no se tiran a por nosotros, sino que prefieren tapar huecos y posicionarse en defensa, como ocurre en el fútbol real. Vamos, que tenemos tiempo para pensar, y esa es la auténtica clave de la fantástica jugabilidad de «FIFA 2003», que concede el “timing” de posesión suficiente como para que con un buen gamepad ►►





Se han representado a los mejores árbitros del mundo, como Pier Luigi Colina.



Los cortes de la defensa en los pases al hueco desbaratan la mayor parte de las oportunidades.

En las jugadas a balón parado se pueden aplicar efectos al disparo para sortear la barrera.

Animaciones virtuales





LOS PORTEROS son un universo de animación en sí mismos. Entre las nuevas paradas destaca el despeje de puños, tocar el balón hacia arriba y luego recogerlo, salir a los pies aguantando hasta el último momento o incluso salir del área con el balón perfectamente controlado.

LOS GIROS DE CADERA para desequilibrar, los amagos para engañar, los fulgurantes cambios de ritmo y toda clase de escorzos y filigranas están prodigiosamente recreados por unos modelos poligonales de jugadores que parecen tener articulados todos los huesos y músculos del cuerpo humano. Simplemente espectacular.

LA INERCIA DEL BALÓN Y EN LOS MOVIMIENTOS DE LOS JUGADORES ESTÁN RECREADAS DE UNA FORMA QUE MARCARÁ UN ANTES Y UN DESPUÉS EN EL GÉNERO

en las manos sea muy sencillo disfrutar como nunca de fútbol moderno con apoyos en corto, pases hacia jugadores más retrasados y desmarques para recibir los pases al hueco, ya sean rasos o elevados.
La ejecución de pases, disparos a puerta, despejes y remates de cabeza es rápida y efectiva, con una barra de potencia que podremos regular en velocidad para adaptarla a la pulsación de nuestro gamepad. Hay movimientos especiales de cada jugador estrella, regates y maniobras como el autopase que también se puede realizar sin demasiados embrollos.
El balón se desplaza respetando la potencia, efecto y dirección que aplicamos al chut, con una física tan real como libre de rutinas predefinidas. En suma, la visión de juego debe ir acompañada de precisión en el golpeo del esférico.
Ahora bien, tener la posesión del balón no implica que sea más fácil ganar los partidos, más bien es la única forma de desequilibrar la metódica inteligencia artificial del equipo controlado por el ordenador, que defiende con orden en cada línea y realiza cortes y despejes orientados hacia sus jugadores para recuperar la posesión del esférico. Para superar tan colosal sistema defensivo hay que recurrir tanto a la verticalidad como a la profundidad de juego, aún a costa de que nos pillen al contraataque. Y es que cuando llega el momen-



Siempre actualizado y adaptable

UN EDITOR OFICIAL estará disponible en la web del juego pocos días antes de su comercialización. Este programa, bautizado como "FIFA Football 2003 Centro de Creación" permitirá crear jugadores, editar las camisetas, cambiar las plantillas, adaptar las competiciones, etc. La idea es conseguir mantener actualizado todo el contexto de «FIFA 2003».

CLUB CHAMPIONSHIP es el nombre que recibe el torneo creado en el juego para emular a la Liga de Campeones, que no ha podido ser trasladada por problemas con los derechos de explotación. Es un sistema de liguilla en el que están presentes los clubs más importantes. No obstante, siempre queda la opción de entrar en el modo torneo personalizado.



El control del esférico es toda una experiencia para la vista.

Podremos realizar peligrosos pases al hueco como el de la imagen.



Los despejes y remates de cabeza requieren cierta práctica.



Los uniformes han sido recreados con todo lujo de detalles.

to de defender no podemos sino admirar la avalancha de fútbol eléctrico que se nos viene encima. Las paredes, toques hacia atrás y los desmarques nos obligan a retroceder las líneas y cuidar especialmente que los centrales se queden en el interior del área para despejar los centros al área. Menos mal que el bloqueo con el cuerpo o la intercepción tirándonos a ras de hierba funcionan a la perfección.

Espectáculo

Los apartados técnicos de «FIFA 2003» vuelven a marcar el techo del género. El modelado de los estadios es mucho más detallado y se nota que los responsables de esta área creativa han estado realmente en los colisseos reales. El omnipresente césped muestra un aspecto mucho más cuidado, con filtrados ejemplares. Los efectos de iluminación son magníficos y las transparencias aplicadas a los botes de humo, junto a un excelente sonido integrado por los cánticos reales de las aficiones y los comentarios de Paco González y Manolo Lama, contribuyen a recrear intensamente la atmósfera de un partido de máxima rivalidad.

Hay múltiples cámaras para cubrir todas las perspectivas y distancias de zoom, pero sólo desde la línea de fondo o con la clásica lateral desde la grúa hay margen visual suficiente como para dar pases largos, y aún así es inexplicable la au-

Habilidades al detalle

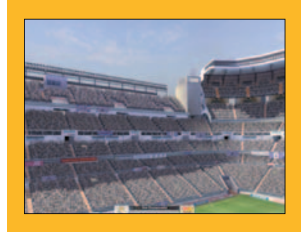


LAS HABILIDADES y estilo de juego de los mejores futbolistas se han trasladado con sorprendente fidelidad y es bueno saber quién va a recibir el balón o quién lo está controlando para ejecutar un determinado tipo de jugada. Por ejemplo, Zidane siempre protege el balón y es muy difícil arrebatárselo. Y Raúl es el único jugador capaz de zafarse de un marcaje doble en un palmo de terreno.



LOS CARRILEROS de toda la vida, como Vicente o Joaquín, tienen una velocidad endemoniada. Saviola caracolea a un ritmo fulgurante, mientras que el control de balón de Pablito Aimar es admirable. Ayala despeja de cabeza como un coloso y Helguera es un maestro en robar el balón. Los centrocampistas natos como Xavi o Makelele destacan por abrir el juego con sus pases.

Estadios virtuales

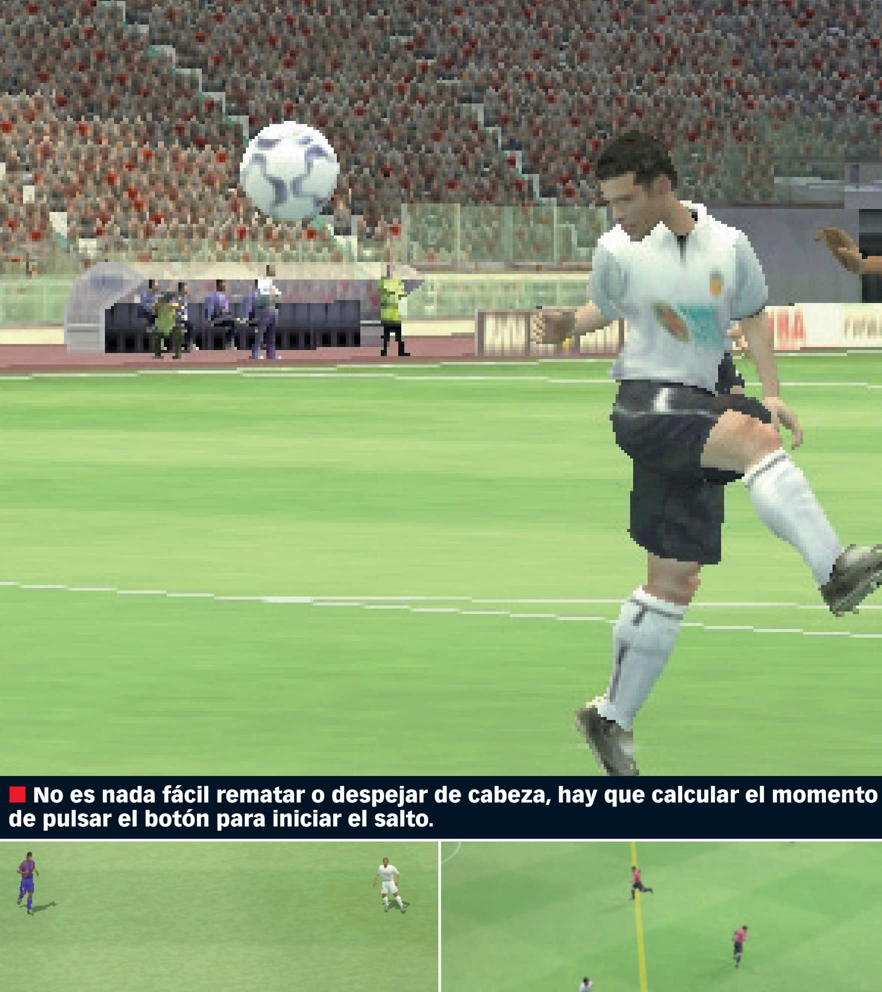




LOS COLISEOS de los equipos más importantes de Europa se han recreado con una precisión nunca vista en el género. Mestalla aparece en su estado actual, sin concluir la nueva ampliación.

EL ESTADIO Santiago Bernabeú casi os parecerá tan real como si estuvierais en el césped, y sorprende el detalle de los videomarcadores y de los palcos privados.

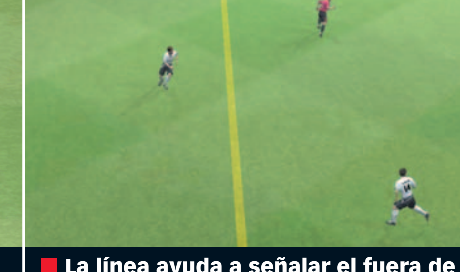
LA PRESENCIA del público en el estadio también se deja notar, en especial por la profusión de banderas y pancartas. Incluso en Mestalla, el estadio del Valencia, se puede ver una bandera oficial del campeonato de Liga 2001/2002.



No es nada fácil rematar o despejar de cabeza, hay que calcular el momento de pulsar el botón para iniciar el salto.



Los jugadores tienen un amplio repertorio de recursos.



La línea ayuda a señalar el fuera de juego para que no haya dudas.

sencia de un zoom manual. Bienvenidas, eso sí, las repeticiones instantáneas de las jugadas más interesantes con primeros planos desde distintos ángulos que multiplican por mil la espectacularidad.

Como cada año, las animaciones nos dejan boquiabiertos, pero esta vez se ha prescindido de la habitual espectacularidad casi NBA para dotar a cada movimiento de mayor realismo, no sólo en las asombrosas caídas por efecto de la inercia, sino también en todas las suertes del balompié; el control del balón, la carrera, las entradas a ras de suelo, los disparos de "escuela", los toques sutiles y hasta los remates de cabeza.

Jugabilidad total

La lista de detalles a corregir es menos preocupante que otros años, pero no debemos obviarla para que nadie se lleve sorpresas desagradables, a saber: Superioridad en los porcentajes de rebotes y balones disputados que se llevan los jugadores controlados por el ordenador; lo fácil que les resulta rematar de cabeza en los saques de esquina y ciertas trayectorias de sus pases que resulta casi imposible interceptar.

EL ENORME NÚMERO DE OPCIONES EXISTENTES EN EL JUEGO OBLIGA A JUGAR UN FÚTBOL INTELIGENTE PARA GANAR LOS PARTIDOS

Pero la lectura final de «FIFA 2003» ha de ser ciertamente positiva. La excelencia del nuevo sistema de juego que rebosa jugabilidad a cada segundo, el control totalmente efectivo y unas animaciones portentosas hacen de este el mejor juego de fútbol que podemos encontrar para ordenadores compatibles. Así de claro. Y vale, no es el "simulador" de fútbol perfecto porque los primeros movimientos de los jugadores al recibir el esférico son automáticos, y porque todavía arrastra cierto esquematismo en algunas acciones que escapan totalmente a nuestro control, pero lo que sí está claro es que «FIFA 2003» es un torrente de adicción y espectacularidad que consigue transmitirnos esa mezcla de pasión y sufrimiento que sentimos todos los futboleros al disputar cualquier partido en nuestros ordenadores.

A.T.I

Toma nota

Fútbol abierto en una apoteosis de pases, paredes y desmarques

LO BUENO:
- El "Tempo" del juego favorece la posesión del balón.
- La IA.
- Las animaciones son soberbias.

LO MALO:
- Los rechaces, rebotes y balones divididos van al contrario.
- Ausencia de zoom.
- Sigue adoleciendo de cierto automatismo en algunos momentos.

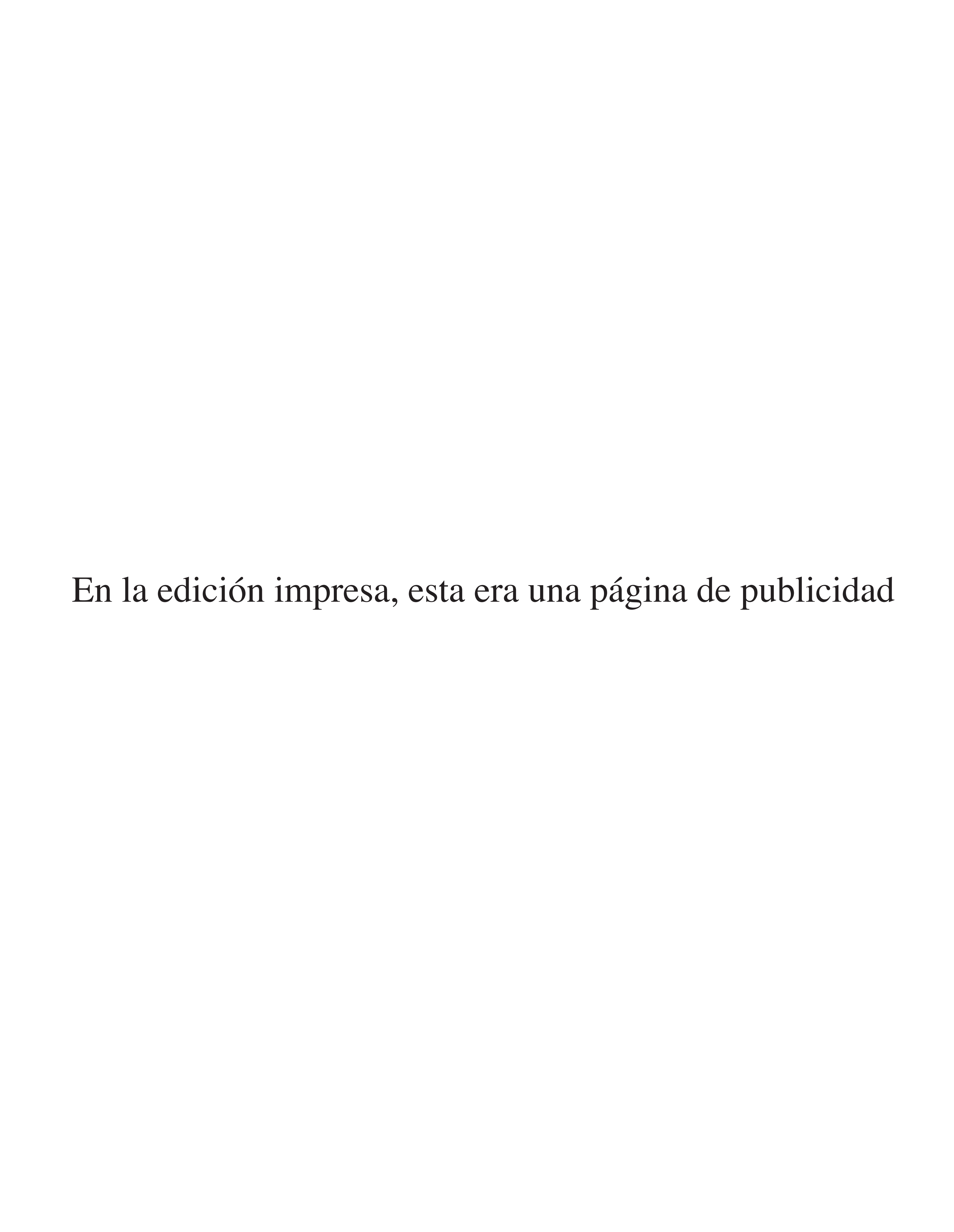
MODO INDIVIDUAL
91

MODO MULTIJUGADOR
NO DISPONIBLE EN LA VERSIÓN ANALIZADA

ALTERNATIVAS

MUNDIAL FIFA 2002
Versión notablemente mejorada de «FIFA 2002» para los que quieran vivir la emoción del Mundial de Corea y Japón.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 80

UEFA CHAMPIONS L. 2001-2002
Se encuentra a años luz respecto a sistema de juego y animaciones, pero es el juego oficial de la Liga de Campeones.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 50


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Unreal Tournament 2003

Matar o morir

Las pretensiones de este juego son tan sinceras como transparentes: ofrecer más de lo mismo, pero depurando y ampliando la jugabilidad hasta límites extremos. El resultado salta a la vista.

Nos encontramos ante un título que regresa directamente a las raíces originales del arcade 3D. Esto es, desde la clásica perspectiva subjetiva en primera persona, deberemos utilizar un arsenal de armas devastadoras para aniquilar al resto de jugadores, cumpliendo los objetivos de la modalidad escogida. Es el clásico torneo de muertes instantáneas sin tiempo para respirar, en el que la lucha por la supremacía elimina cualquier concesión.

Gráficos subordinados

En Digital Extremes, el estudio responsable del juego, no tenían la más mínima intención de revolucionar un género… El aroma original del "deathmatch" clásico sigue intacto: ser el más rápido, ser el más ágil y tener la mejor puntería para liderar

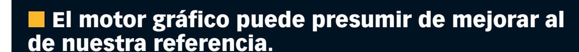
La referencia

MEDAL OF HONOR

- **«Unreal Tournament» no dispone de más argumento que el de salir a la arena.**



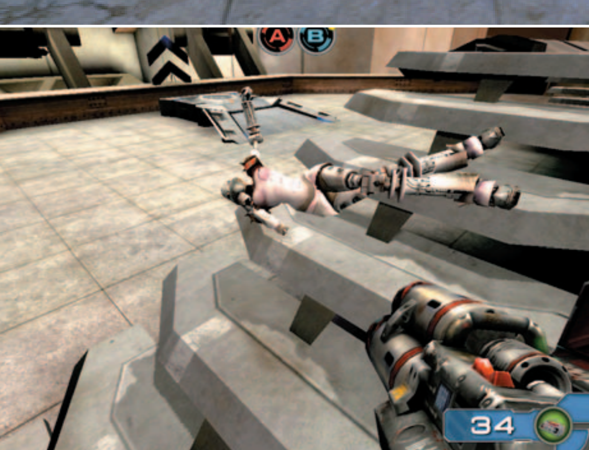
- **El motor gráfico puede presumir de mejorar al de nuestra referencia.**



- **Ambos son una demostración ideal de inteligencia artificial bien aplicada.**



La inteligencia artificial de los bots ha sido sorprendentemente mejorada.



La nueva física implementada permite que los cuerpos resbalen o reboten sobre los niveles.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 1800 MHz, Athlon 900 MHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 4200, Kyro II 64 Mb** ▶Conexión: **Cable**

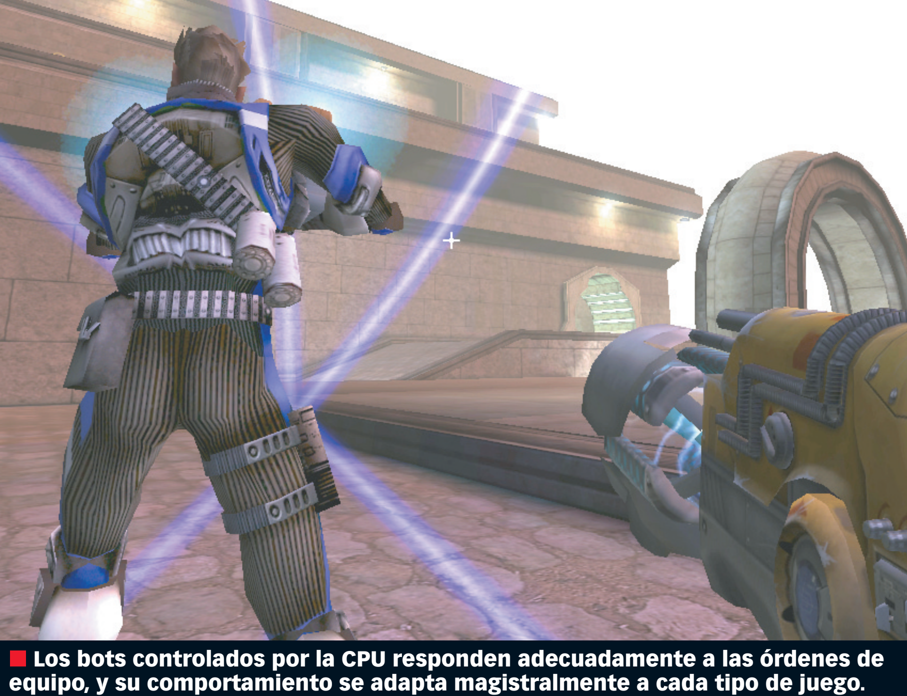
FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Sí (textos, voces y manuales)** ▶Edad Recomendada (ADESE): **18+** ▶Estudio: **Digital Extremes** ▶Compañía: **Epic Games** ▶Distribuidor: **Infogrames** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **54,95 euros (9.142 Ptas.)** ▶Página Web: ***http://www.unrealtournament2003.com*** Contiene galería de imágenes, foros de discusión, soporte técnico, trailers… Visita recomendable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **24** ▶Personajes disponibles: **48** ▶Número de escenarios: **24** ▶Incluye editor: **Sí** ▶Soporte multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **4** ▶Usuarios máximos: **32** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium a 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **3 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 Mb, DirectX 8.1b** ▶Modem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon XP / Pentium 4 a 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **3,4 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 Mb, DirectX 8.1b** ▶Modem: **Cable, ADSL**





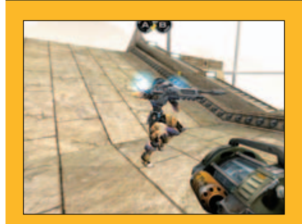
Los bots controlados por la CPU responden adecuadamente a las órdenes de equipo, y su comportamiento se adapta magistralmente a cada tipo de juego.



Los cuerpos inertes se desintegran con un efecto visual apabullante.

Las plataformas de salto y teletransporte aumenta la jugabilidad.

Detalles de personalidad





LOS MILES de polígonos texturizados que componen la compleja estructura de cada personaje es impresionante, pero aún resulta más destacable el enorme esfuerzo invertido en dotar de personalidad a los jugadores.

LA CARCAJADA está asegurada con las frases de victoria o advertencia que incluyen toda clase de insultos. Y es que este es un juego destinado a un público adulto, capaz de disfrutar con el humor desenfadado de la escabechina rápida.

LAS FRASES traducidas por desgracia pierden algo de agilidad al pasar de inglés a español (stronger, faster, better –soy más rapido, más fuerte y mejor–), y las del comentarista tienden a solaparse o romperse cuando los eventos se aceleran en exceso y las cosas se disparan.

EPIC HA VUELTO A CONSEGUIR TRAERNOS UN GRAN TÍTULO DE ACCIÓN MULTIJUGADOR, PERO REPITIENDO UNA FÓRMULA BASTANTE EXPLOTADA Y POCO ORIGINAL

nuestra particular fiesta de destrucción. Y aunque en esta nueva versión contamos con un motor gráfico mejoradísimo que puede hacer sonrojar a los PCs más potentes, se ha pensado desde el principio en el grueso de público que no dispone de tarjetas gráficas de última generación o de procesadores ultrarrápidos.
Gracias a ello, cualquier usuario con un equipo medio podrá disfrutar del juego sacrificando parte de su vistosidad. Decir esto puede parecer obvio, pero es que hoy en día hay pocos juegos 3D que permitan una fluidez total con procesadores Pentium III / Athlon y tarjetas de 32 MB. «Unreal Tournament 2003», a una resolución de 800x600 y con los detalles a nivel medio/bajo, seguirá representando una experiencia positiva, sin perder espectacularidad en cuanto a escenarios o combates.

Modos de juego

«Unreal Tournament 2003» implementa nuevos modos de juego. El primero de ellos mejora el modo "dominación" por uno llamado "dominación doble" que nos obliga a trabajar en equipo para defender o atacar dos áreas distintas al mismo tiempo. El otro cambio es más discutible, puesto que elimina el aplaudido modo de "asalto" por el de "carrera de bombardeo", pero a cambio ofrece un apasionante modo "deportivo" en el que los dos equipos pelean por el control de una "pelota" e intentan marcar en la portería contraria (puerta dimensional). Además, dispondremos de la posibilidad de utilizar "mutadores" (instagib, vampire, etc.) para variar las partidas.

Inteligencia ¿artificial?

Aunque «Unreal Tournament 2003» sigue apuntando sus miras al juego onli- ►►

Ítems, los justos





LA CANTIDAD de ítems es similar a la de anteriores entregas. Incrementos de salud, botiquines médicos, escudos de protección, potenciadores de daños, píldoras de adrenalina y un sinfín de "golosinas" situados estratégicamente para hacer la cosa más interesante.

EL EQUILIBRIO en la colocación de todos ellos a través de los escenarios hace que recoger dichas ventajas no se convierta en una burda competición por ver quién acumula más poder y más ítems a lo largo de los escenarios.

LA ADRENALINA es uno de los ítems más innovadores, y proporciona grandes ventajas al jugador paciente, a cambio de permanecer varias rondas recolectando píldoras y guardándolas celosamente para momentos delicados.



■ En esta nueva entrega de la serie «Unreal Tournament» se ha optado por disminuir la potencia de ciertas armas para equilibrar los combates.

■ Las partidas de "bombing run" consiguen pegarnos al teclado horas.

■ Cada escenario es un cuadro espectacular, lleno de detalles.

ne, cabe destacar el esfuerzo realizado con la IA. Los bots actúan de forma sorprendente en todos y cada uno de los escenarios, adaptándose a cada combate de forma encomiable. En los modos cooperativos, nuestros compañeros virtuales nos pasan la pelota, se pegan a nuestra espalda para defender la bandera y se reparten las tareas de forma ecuánime. Igualmente, en el "deathmatch" puro, nuestros contrincantes despliegan tácticas muy agresivas. Por desgracia, al cabo de unos cuantos días será inevitable que el juego contra robots se convierta en una actividad mecánica. Limitaciones de la tecnología.
Esta nueva versión puede desilusionar a quienes esperaban un "más difícil todavía" en cuanto a espectacularidad armamentística, ya que se ha optado por "degradar" la desmesurada potencia de ciertas armas para equilibrar los combates. Ahora todas las armas disponen de una potencia acorde con su efectividad,

EL JUEGO SIGUE POTENCIANDO EL MODO ONLINE, PERO SE HA HECHO UN GRAN ESFUERZO PARA MEJORAR LA IA DE LOS BOTS

lo que a la larga resulta beneficioso para que aprendamos a desarrollar un tipo de juego más concienzudo e inteligente. Por lo menos a nosotros nos parece un cambio necesario.
En definitiva, si tenemos en cuenta la variedad y amplitud de los escenarios, el soberbio acabado gráfico, las posibilidades de juego online y la futura aparición de todo tipo de mods gratuitos, podemos decir que Epic ha vuelto a conseguir traernos un gran título, aunque repitiendo una fórmula muy explotada y poco original.

J.M.

Toma nota

Apasionante para amantes del gatillo fácil, entretenido para el resto

LO BUENO:
- El entorno en alta resolución es sencillamente espectacular.
- Funciona de manera fluida incluso en equipos modestos.
- Su endiablada jugabilidad.

LO MALO:
- Se echan en falta modos de juego adicionales.
- En frío, resulta un juego carente de originalidad.

MODO INDIVIDUAL 78

MODO MULTIJUGADOR 94

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo individual es mero entrenamiento para **el juego online**

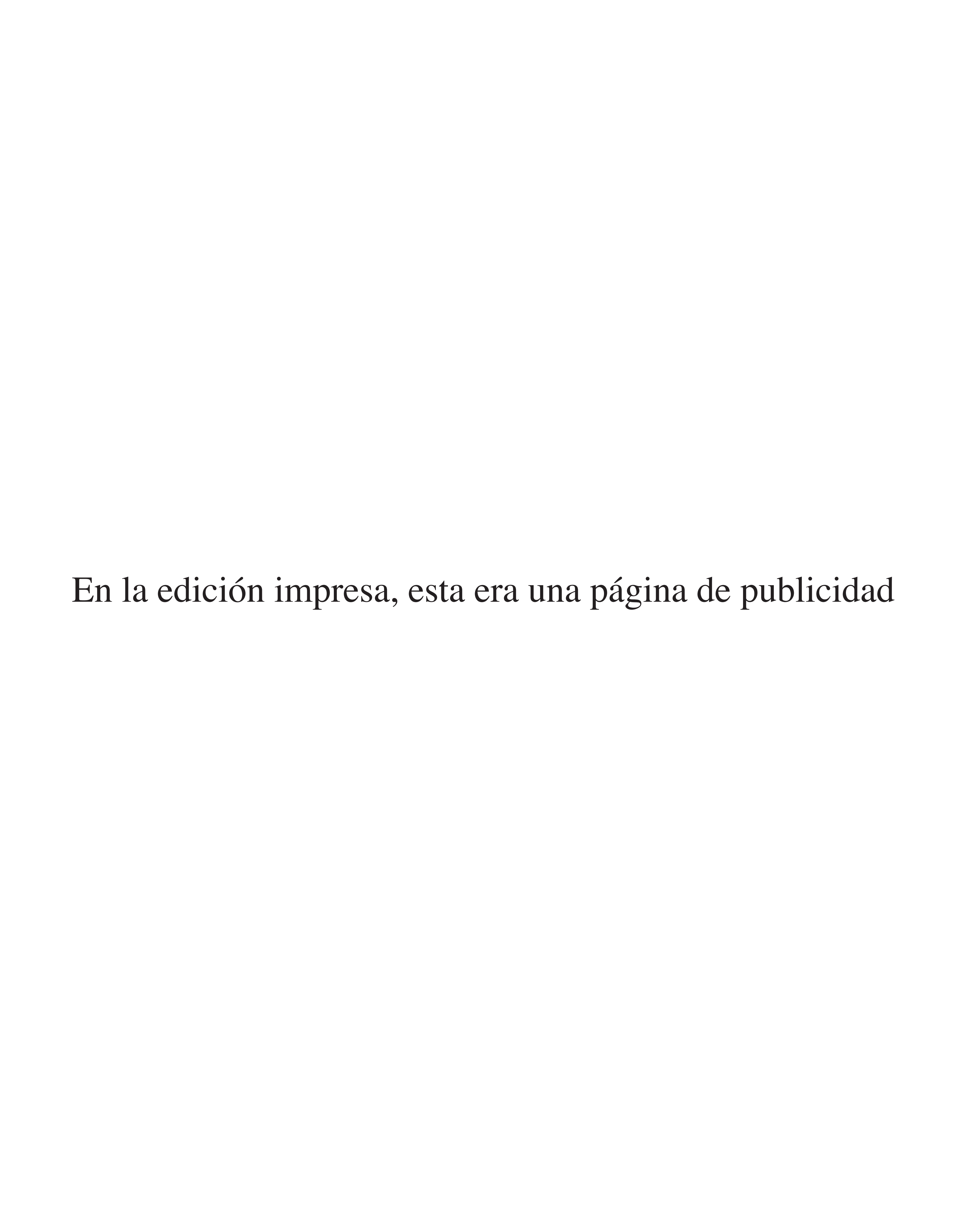
SÓLO:
Lo mejor: Los combates en dificultad extrema.
Lo peor: Luchar contra bots acaba resultando tedioso.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La carrera de bombardeo, insuperable.
Lo peor: El caos imperante en partidas muy pobladas.

■ **ALTERNATIVAS**

UNREAL TOURNAMENT
Pese a su longevidad, sigue siendo uno de los títulos de acción directa más jugados por Internet.
▶Comentado en MM 60 ▶Puntuación: 83

QUAKE III ARENA
La enorme cantidad y calidad de modificaciones existentes lo convierten en uno de los reyes.
▶Comentado en MM 60 ▶Puntuación: 96



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Hitman 2

Soy el mejor en lo que hago...

El agente 47 vuelve a la carga en este juego de espionaje, que aúna acción, estrategia, sigilo y un argumento de película. Un programa muy recomendable, que pule los graves errores de diseño presentes en su antecesor.



Hace algún tiempo, Eidos Interactive lanzó un juego protagonizado por un asesino profesional llamado agente 47. La idea de encarnar a un frío asesino a sueldo era buena, pero la realización técnica no lo fue tanto y «Hitman: Agent 47» (así se llamaba el juego) pasó sin pena ni gloria por los estantes de las tiendas especializadas. Años después sale a la venta «Hitman 2: Silent Assasin», un juego de acción táctica en 3D que sin ser perfecto, supera con creces a su antecesor.

De cine

Arrepentido de sus fechorías, el agente 47 se refugia en un convento siciliano para abandonar su oficio y dedicarse a la meditación. Lamentablemente, la mafia trunca sus planes de reposo espiritual y 47 regresa al servicio activo para vengarse. El juego comienza en Sicilia

La referencia

MEDAL OF HONOR



- **«Hitman 2» es un arcade táctico, mientras que «Medal of Honor» es un juego de acción bélica.**



- **En «Hitman 2» el sigilo es fundamental. En «Medal of Honor» prima la acción directa.**
- **«Hitman 2» ofrece un sistema de juego abierto; «Medal of Honor» conduce al jugador.**



Los mapas de luz crean una atmósfera espectacular y convincente.



Podemos alternar la perspectiva entre la tercera y la primera persona.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium IV 2 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶TARJETA 3D: **GeForce 3 Ti 500 64 MB, Voodoo 5 32 MB** ▶CONEXIÓN: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción/Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (texto, voces y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **+18** ▶Estudio: **IO Interactive** ▶Compañía: **Eidos** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **49,95 Euros** *(8.311 Ptas.)*
▶***Página web: www.hitman2.com*** Bonita, bien diseñada y con mucha información sobre los contenidos del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Personajes: **1** ▶Escenarios: **6** ▶Fases: **20** ▶Armas: **22** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 550 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (32 MB)**

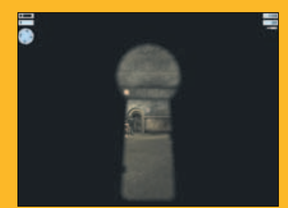
La calidad gráfica del juego ha mejorado notablemente, incluyendo la última tecnología de suavizado de texturas y una gran cantidad de polígonos.

El uso del mapa es vital para poder localizar y esquivar enemigos.

El nuevo movimiento que permite mirar tras las esquinas es muy útil.

Nuevos movimientos





EL CONTROL DE HITMAN es bastante simple. Combinamos el uso de las teclas de dirección, de una tecla de interacción y de los dos botones del ratón para controlar todas las acciones. Podemos caminar y correr, lo cual es muy ruidoso, o activar el modo sigilo para sorprender a nuestras víctimas.

LOS NUEVOS MOVIMIENTOS son bastante útiles. Se ha incluido la posibilidad de asomar la cabeza tras las esquinas, eficaz para evitar sorpresas inesperadas. También podemos mirar por las cerraduras para comprobar si una habitación está vacía y evitar toparnos con una pareja de guardias.

UNA SIMPLE TECLA nos permite interactuar con el entorno. Podemos abrir y cerrar puertas, forzar cerraduras, mirar por las cerraduras o transportar y ocultar cuerpos.

EL OBJETIVO EN TODAS LAS MISIONES ES INFILTRARNOS EN TERRITORIO HOSTIL PARA COMETER UN CRIMEN Y ESCAPAR SANOS Y SALVOS SIN SER DETECTADOS POR EL ENEMIGO

y llevará a 47 por todos los confines del mundo, incluyendo ciudades como San Petersburgo, Kuala Lumpur (Malasia), la montaña sagrada de Kurokiyama (Japón), el valle de Indu Kush (Nuristán) o la región del Punjab (India), en un total de veinte fases independientes, hilvanadas por impactantes escenas cinemáticas.

Tácticas de asesinato

El objetivo en todas las misiones es infiltrarnos en territorio hostil para cometer un crimen y escapar sin ser detectados. Al principio de cada misión disponemos de un pequeño "briefing", en el que se nos informa de los objetivos de la misión. Muy al estilo de «Metal Gear Solid» –el mejor arcade de infiltración de los últimos tiempos–, los escenarios están repletos de enemigos que debemos evitar. Disponemos de un mapa electrónico que nos permite controlar las rutas de los guardias y señala los lugares clave en la misión, una brújula para orientarnos y unos prismáticos de precisión.

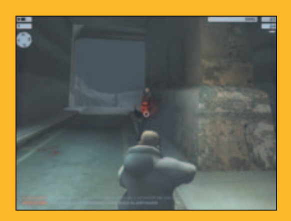
Armamento

El arsenal es diverso (seis pistolas y revólveres, tres subfusiles, cuatro ametralladoras, cinco fusiles de precisión, una ballesta, un cuchillo, un cable de fibra y un bote de cloroformo), aunque bastante limitado en las primeras misiones. Por problemas de peso, no podemos llevar todas las armas que encontremos, así tendremos que elegir las más adecuadas para cada momento.

Juego abierto

Una de las mejores virtudes de «Hitman 2» es su sistema de juego abierto. Como su propio nombre indica, «Silent Assasin» prima al jugador que usa el sigilo y la ocultación. Nuestro ob- ►►

Dificultad infernal





LA IA de los enemigos ha sufrido importantes mejoras respecto a la primera entrega. Cada guardia vigila una zona determinada del escenario. Si nota ruido o movimiento, adoptará una actitud defensiva y no dudará en investigar lo sucedido. El uso del sigilo será fundamental para no llamar su atención

LOS COMPORTAMIENTOS de los enemigos no están determinados, de tal forma que sus reacciones a los estímulos generados por el jugador dependen de una jerarquía de condiciones variables, que los permite adaptarse a cada situación.

EL NIVEL DE DIFICULTAD es muy elevado, y nos obliga a jugar las misiones varias veces, analizando nuestros errores y planificando nuevas formas de solucionar cada problema. Este sistema puede resultar muy frustrante al principio.



El argumento y la puesta en escena de la aventura es uno de los puntos fuertes de «Hitman 2», que nos ofrece una historia muy emocionante.



Tanto si jugamos con sigilo como arcade, es un juego muy difícil.



La Inteligencia Artificial de los enemigos es muy elevada.

jetivo es pasar desapercibido, llegar hasta nuestro objetivo sin levantar sospechas y acabar con su vida sin ser detectado. Cómo hacerlo ya es cosa nuestra, aunque hay caminos más sencillos que otros. Pero «Hitman 2» es también un arcade. Los que quieran jugar rápido y duro pasarán serios aprietos tratando de abrirse camino a balazos, obviando cualquier planificación previa. Esta opción es perfectamente factible, aunque será aún más difícil terminar el juego.

Bien programado

«Hitman 2» subsana los principales defectos de su antecesor y da paso a un juego bien programado que garantiza emociones fuertes.

El juego está pensado para usar una vista en tercera persona, aunque podemos activar una visión subjetiva, que elimina los problemas para apuntar presentes en la primera parte. Gráficamente, se nota una gran mejoría en la complejidad de los modelos 3D, en el suavizado de texturas y en los efectos de iluminación. Los escenarios son coloristas pero resultan un tanto monótonos y simplistas. El sistema físico es tan espectacular como realista, y ha mejorado increíblemente respecto al «Hitman» original. La banda sonora compuesta por Jesper Kid es prodigiosa, y ha sido interpretada por la Orquesta Filarmónica de la Radio de Budapest.

UNA DE SUS MEJORES VIRTUDES ES EL SISTEMA DE JUEGO ABIERTO, QUE PREMIA AL JUGADOR QUE USA EL SIGILO Y LA OCULTACIÓN

A la segunda va la vencida

El dicho que reza "segundas partes nunca fueron buenas" se demuestra incierto gracias a juegos como el que ahora nos ocupa. «Hitman 2» es un juegazo, que se muestra como la consumación de todo lo esbozado por su antecesor. Un programa de acción y estrategia muy recomendable para los amantes de los juegos profundos y de las emociones fuertes. Quizás resulte demasiado difícil para algunos, pero si le dedicas el tiempo suficiente, tienes la satisfacción garantizada.

I.C.C.

Toma nota

Un juego de espionaje bien realizado, difícil, jugable y divertido

LO BUENO:
- Las grandes dosis de estrategia patentes en un arcade.
- El aspecto suavizado de escenarios y personajes.
- La ambientación puramente cinematográfica.

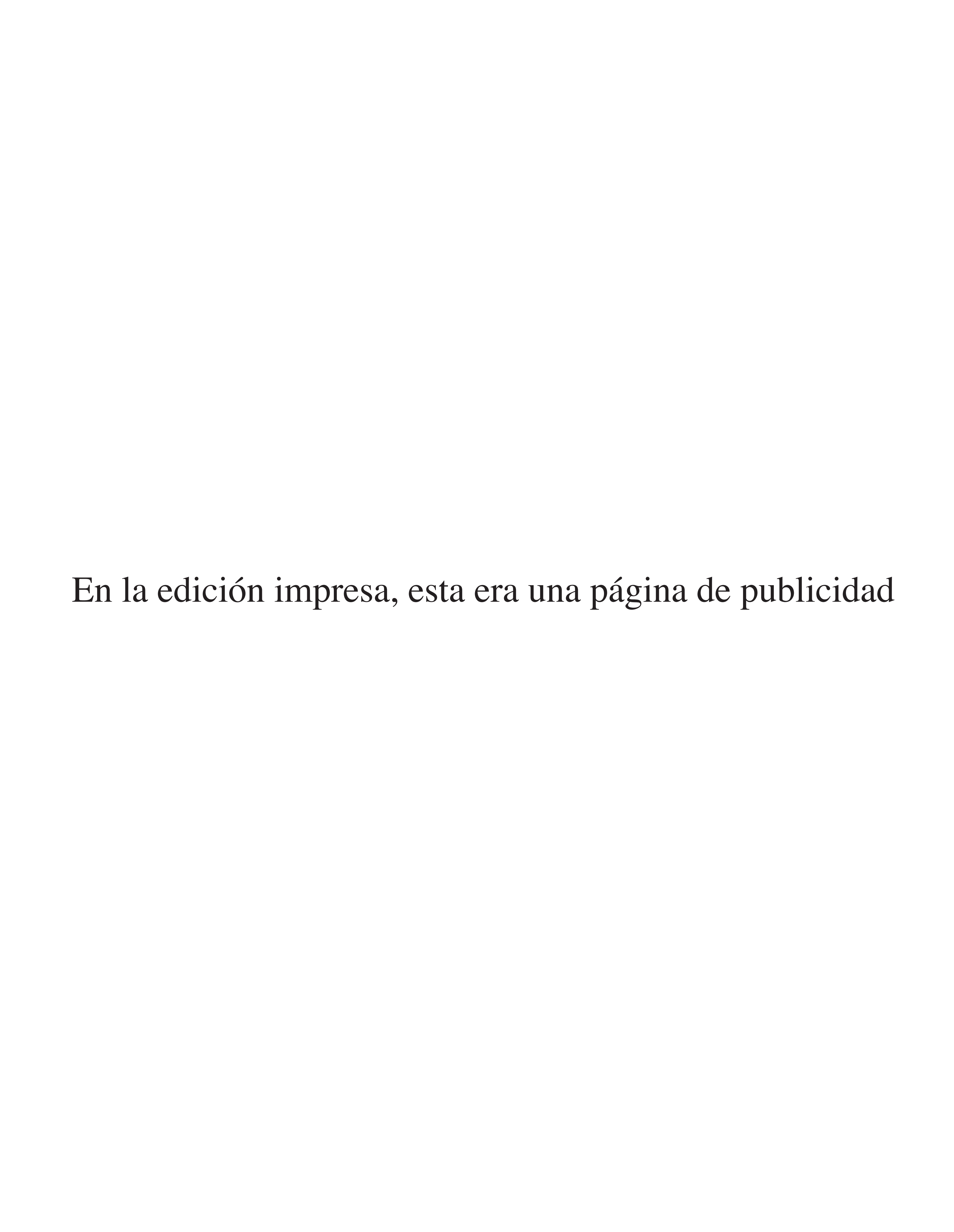
LO MALO:
- La elevadísima dificultad.
- No hay opciones para multijugador. Una auténtica lástima.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
85	NO TIENE

ALTERNATIVAS

METAL GEAR SOLID
La adaptación para PC del conocido juego de consolas tenía un sistema de juego muy parecido a «Hitman 2».
▶Comentado en MM 70 ▶Puntuación: 88

UNREAL TOURNAMENT 2003
Si buscas acción sin complicaciones y tienes suficiente equipo no dudes en probarlo. Sobre todo en multijugador.
▶Comentado en MM 94 ▶Puntuación: 78


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Iron Storm

Pura dinamita

Mucho se había hablado de él y mucho esperábamos. Por fin hemos podido probarlo y no defrauda nuestras expectativas. Un juego de acción espectacular y bien diseñado, con un peculiar argumento.

El título más ambicioso del catálogo de Wanadoo, «Iron Storm», ya está terminado y es tan bueno como esperábamos. Se trata de un juego de acción 3D tipo «Medal of Honor», ambientado en una prolongación imaginaria de la Primera Guerra Mundial.

Ficción política

Corre el año 1964 y la Primera Guerra Mundial aún no ha finalizado. La Europa libre lucha contra el barón Roman Ungern Sternberg, un loco megalomaníaco que pretende instaurar un estado ruso-mongol en todo occidente. Sternberg ha desarrollado un arma táctica capaz de acabar con toda resistencia. Nuestra misión será atravesar seis gigantescos niveles para destruir el arma y acabar con la vida del cacique.
Aunque parezca algo accesorio, la premisa argumen-

La referencia

MEDAL OF HONOR

- **Se trata de juegos muy lineales en los que predomina la acción directa.**
- **Ambos juegos están ambientados en guerras pasadas, aunque en «Iron Storm» imaginaria.**
- **La atmósfera bélica está bien representada en los dos programas, aunque «Medal of Honor» tiene unos gráficos y un sonido más espectaculares.**


La gama de tonos pastel elegida es perfecta para la ambientación.


La iluminación por mapas de luz es muy resultona pero poco realista.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium II 800 MHz, Pentium IV 1 GHz** ▶RAM: **256 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 2 Ultra 64 MB Geforce 3 Ti 500** ▶Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **inglés (voces) y castellano (textos y manual)** ▶Edad recomendada (ADESE): **+18** ▶Estudio: **4X Studio** ▶Compañía: **Wanadoo** ▶Distribuidor: **Virgin** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **23/10/2002** ▶PVP Recomendado: **39,80 euros** *(6.639 Ptas.)* ▶Página web: ***www.stormgame.com*** De contenidos no está mal (incluye descargas, pantallas y mucha información), pero el interfaz es bastante incómodo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **2 (Campaña y Multijugador)** ▶Número de fases: **7** ▶Armas: **14** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Deathmatch, Team Deathmatch,** ▶Número de jugadores: **16** ▶Opciones de conexión: **LAN, TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 750 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (32 MB)** ▶Módem: **56K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **ADSL**

■ Los movimientos de los personajes, tanto el nuestro como los que nos encontraremos en el camino, son robóticos y poco naturales.

■ Buenos gráficos y mejor sonido para conseguir una inmersión total.

■ Las escenas predeterminadas aportan credibilidad a la historia.

Conoce tus armas





EL ARSENAL es bastante extenso en «Iron Storm». A lo largo de las distintas fases encontraremos armas como la pistola de asalto MP-6 "Wotan", la escopeta M910, el lanzagranadas M203 o el rifle de francotirador "Snayperskaya".

LAS GRANADAS y minas juegan un papel importante en el juego. Contamos con granadas de fragmentación y otras que desprenden gas venenoso, muy útiles para acabar con grandes grupos de enemigos. Eso sin contar las minas antipersonales, perfectas para preparar trampas.

USAR LAS ARMAS bien es vital. Sólo podremos acabar con los francotiradores con el rifle "Snayperskaya". Necesitaremos explosivos para destruir los bunkers y tendremos que hacernos con un lanzamisiles para derribar helicópteros.

EL TRABAJADO ARGUMENTO Y LAS NUMEROSAS SECUENCIAS DE VÍDEO AYUDAN A ENTRAR DE LLENO EN LA ACCIÓN PERO SÓLO SORPRENDEN EN LA PRIMERA PARTIDA

tal juega un papel importante, ya que Urgern Sternberg existió en la realidad, y a punto estuvo de desencadenar los hechos que en el juego se relatan.

Modos de juego

«Iron Storm» incluye dos únicas modalidades de juego. Una es la campaña para un solo jugador y la otra reúne todas las opciones necesarias para multijugador. La campaña está compuesta por seis enormes niveles (correspondientes a cada uno de los frentes de combate), divididos a su vez en varias fases. Al igual que sucede en «Medal of Honor», en el modo campaña los objetivos varían notablemente entre cada misión. El modo multijugador nos permite competir con un máximo de 16 jugadores, ya sea en red local o en Internet (a través de Gamespy), e incluye cuatro variantes de juego: Deathmatch, Deathmatch por equipos, Capturar la bandera e Isolation Case.

Acción y sigilo

La jugabilidad es la mejor virtud de «Iron Storm». El juego combina escenas de acción directa con otras en las que prima el sigilo y la ocultación. Hay fases repletas de enemigos, en las que lo importante es avanzar, y otras, como los enfrentamientos con francotiradores, con una componente táctica muy estimulante.
El jugador puede elegir entre una vista en perspectiva subjetiva y otra en tercera persona, muy útil para prever peligros escondidos tras la siguiente esquina. La adicción es elevada ya que el programa es muy jugable, en gran medida porque la dificultad está bien ajustada, resultando difícil pero no imposible avanzar.
El mundo de «Iron Storm» es un mundo destruido, repleto de trincheras y artilugios bélicos. La mezcla ►►

De película





LA HISTORIA ALTERNATIVA que plantea el juego tiene su dosis de realidad. Oficial del ejército ruso en sus comienzos, el barón Roman Ungern Sternberg llegó a ser dictador de Mongolia. Su sueño de crear un estado euroasiático quedó truncado cuando fue asesinado en 1945.

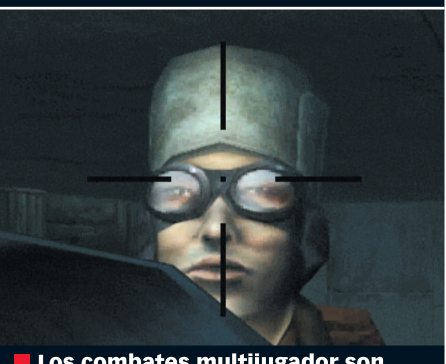
ESTE ARGUMENTO propio de un película de ficción política, resulta muy original en un arcade y le otorga una profundidad extraña en el género. El aire cinematográfico queda reforzado con escenas cinemáticas intercaladas en los niveles.

LOS DISEÑADORES de «Iron Storm» se han inspirado en películas como "La Cruz de Hierro" de Sam Peckimpah o "Salvar al Soldado Ryan". Los ingenieros de sonido se basaron en esta última para conseguir efectos de sonido ultrarrealistas.



Aunque la acción directa predomina en todo momento, en determinadas fases como la de los francotiradores hay que planificar la táctica a seguir.

La premisa argumental del juego mezcla realidad y ficción.



Los combates multijugador son rápidos y muy entretenidos.

entre maquinaria bélica moderna y antigua, entre progreso y anacronismo –se combinan elementos de la Primera Gran Guerra con armas láser usadas en Vietnam–, hace creíble la historia y nos sumerge de lleno en el juego. El gran número de secuencias y elementos argumentales que arropan la acción aumentan la espectacularidad, aunque también lo hacen más predecible.

Tecnología

Gráficamente, «Iron Storm» resulta un juego espectacular. Si bien se echa en falta un mayor número de polígonos en los personajes, los modelos y los escenarios están bien realizados. La paleta de tonos pastel es la más adecuada para reproducir ese aspecto lavado propio de una película antigua. La iluminación por medio de mapas de luz es muy efectiva, aunque resulta un tanto irreal. Tan sólo algunas animaciones, como cuando saltamos, dejan algo que desear o son demasiado artificiales. Cabe achacarle también leves defectos de clipping (fallos en la detección de colisiones), poco graves pero molestos. El elenco de efectos de sonido es espectacular y muy realista.

COMBINA ESCENAS DE ACCIÓN CON OTRAS EN LAS QUE PRIMA LA OCULTACIÓN, PERO TODAS ELLAS RESULTAN MUY ADICTIVAS

Tras jugar a la versión producida de «Iron Storm», el veredicto no puede ser más positivo. El desarrollo no es demasiado original, pero el juego está muy bien diseñado y resulta muy adictivo. No es tan resultón como «Medal of Honor» ya que es menos innovador y el código está un poco menos depurado, pero es un arcade muy recomendable.

I.C.C.

Toma nota

Un excelente arcade, con un argumento interesante.

LO BUENO:
- La ambientación está muy conseguida.
- Es tremendamente jugable y muy adictivo.
- La tecnología es otro de sus puntos fuertes.

LO MALO:
- Animaciones poco realistas
- El planteamiento no es muy original.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
82	80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las partidas online son más animadas que el modo individual.

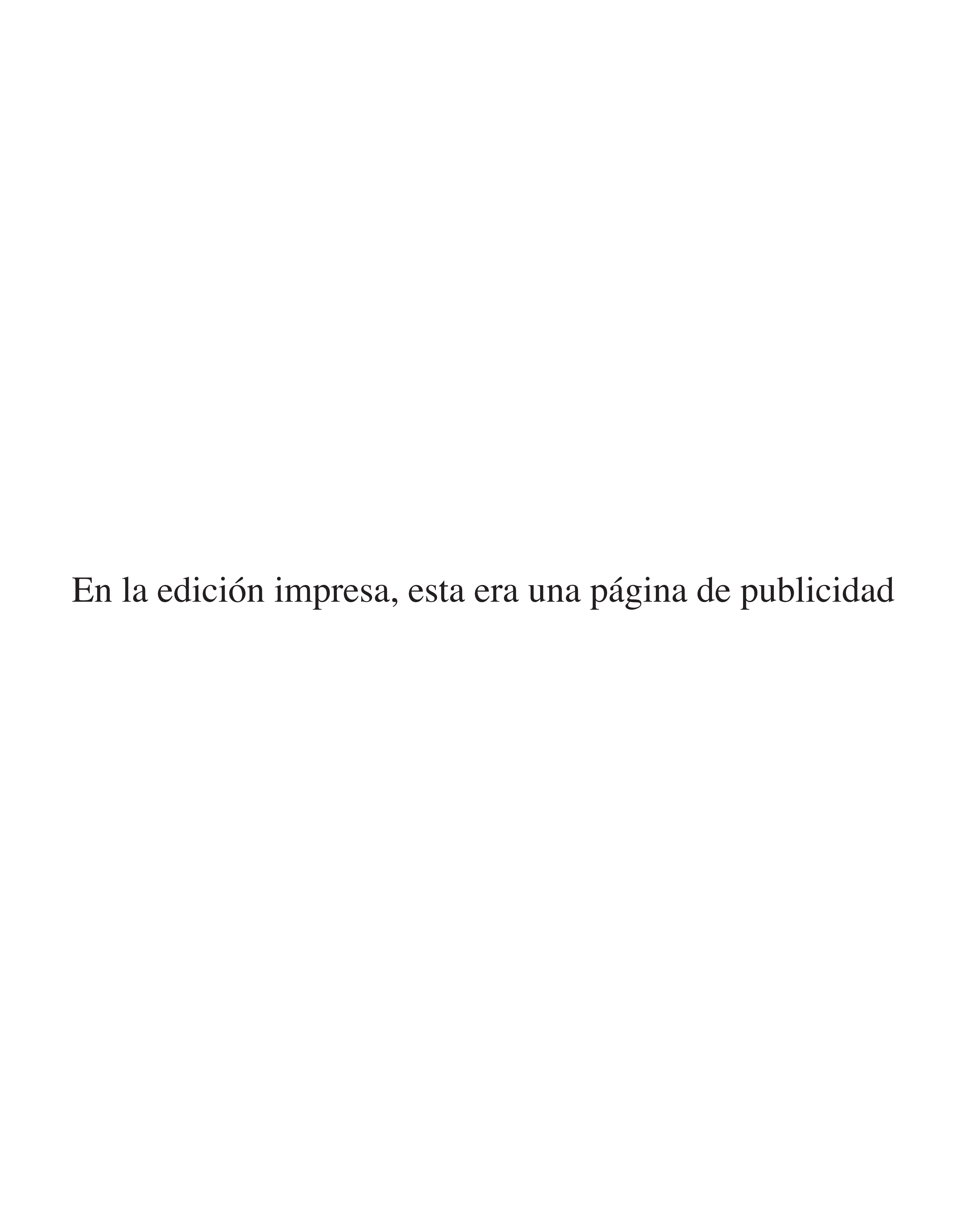
SÓLO:
Lo mejor: El argumento imaginario pero plausible.
Lo peor: La linealidad de la historia. Sería mejor con misiones abiertas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los combates entre francotiradores.
Lo peor: Sólo hay siete escenarios para luchar contra otros jugadores.

ALTERNATIVAS

SOLDIER OF FORTUNE
Mucho más violento y realista, pero con un desarrollo bastante más irregular.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 80

RETURN TO C. WOLFENSTEIN
Acción directa en estado puro en un juego que también mezcla fantasía y realidad.
▶Comentado en MM 84 ▶Puntuación: 97





A EXAMEN

Robin Hood

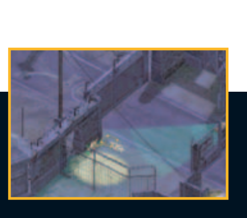
Los hombres de verde

Esta título dedicado al proscrito más famoso de todos los tiempos recurre al clásico planteamiento de la serie «Commandos» para ofrecernos una combinación muy interesante de acción y estrategia.

Los responsables del popular juego «Desperados» nos presentan ahora un título de idéntico corte pero que sustituye las áridas llanuras del Oeste americano por los frondosos bosques de Sherwood. Una vez más nos encontramos ante un juego de corte táctico en el que hemos de enfrentarnos a diferentes misiones controlando a un grupo muy reducido de personajes y en el que, por lo tanto, prima la astucia y el sigilo sobre la acción. Cada uno de estos personajes posee unas habilidades diferentes, desde el combate cuerpo a cuerpo, hasta el camuflaje o la cerrajería, por lo que la elección de qué personajes llevamos a cada misión adquiere una gran importancia.

No se trata, evidentemente, de la idea más original del mundo, pero a pesar de todo, «Robin Hood» introduce algunos giros intere-

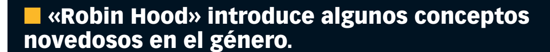
La referencia



COMMANDOS 2



- **La ambientación medieval de «Robin Hood» tiene muy poco que ver con la de «Commandos 2».**



- **«Robin Hood» introduce algunos conceptos novedosos en el género.**
- **Los mapas de «Robin Hood» son más pequeños aunque también están repletos de detalles.**

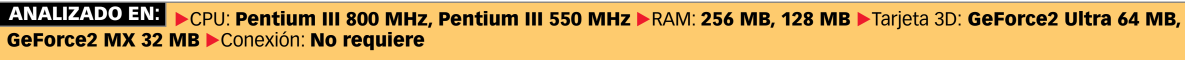


La introducción de diferentes tipos de misiones evita que el juego se haga aburrido.



A veces no resulta fácil seguir a nuestro personaje por los interiores.

Infomanía



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **Pc, Dreamcast** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad Recomendada (ADESE): **13+** ▶Estudio: **Spellbound Studios** ▶Compañía: **Wanadoo** ▶Distribuidor: **Virgin** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **16/11/2002** ▶PVP Recomendado: **39,90 euros** *(6.639 ptas.)* ▶ Página web: ***www.robinhood-game.com*** Incluye descripción del juego, pantallas, imágenes, fondos de escritorio, pistas de música y foros.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de misiones: **40** ▶Mapas diferentes: **9** ▶Tipos de misiones: **3** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D:**GeForce 2 ó superior** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **No requiere**

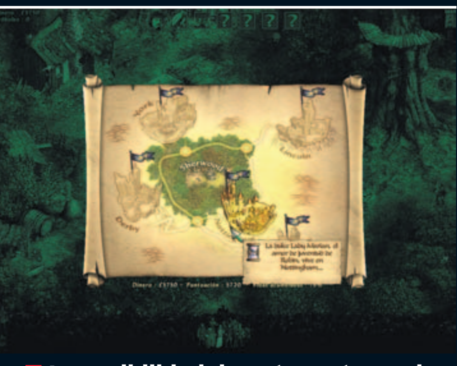




Aunque no tiene demasiado efecto sobre la jugabilidad el nivel de detalle alcanzado en los escenarios 2D hace de este juego un regalo para la vista.



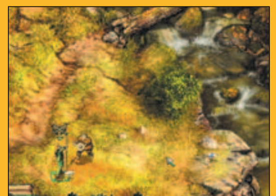
La alternancia entre día y noche da más variedad a los mapas.



La posibilidad de optar entre varias misiones hace al juego más ameno.

A vista de pájaro... miope





LA VISTA DE ZOOM MÁS ALEJADA resulta bastante útil para hacerse una idea de la distribución del mapa así como para estudiar la mejor forma de enfrentarse a un mapa, sin embargo, la reducida dimensión de todos los elementos hace imposible jugar en ella.

EN LA VISTA MÁS CERCANA el nivel de zoom es muy elevado lo que nos permitiría apreciar los detalles más pequeños del mapa... si no fuera porque al seleccionarla se produce una enorme pixelización con la que, de nuevo, resulta muy incómodo jugar.

LA VISTA RESTANTE tiene un zoom medio y es en la práctica la única con la que podemos controlar la acción con garantías. En ella, efectivamente, los escenarios resultan impresionantes.

LA LEYENDA DE ROBIN HOOD RESULTA MUY APROPIADA PARA UN SISTEMA DE JUEGO QUE GIRA ALREDEDOR DE PEQUEÑOS GRUPOS DE UNIDADES ESPECIALIZADAS

santes en el sistema de juego tradicional de este subgénero de la estrategia.

Más estrategia

Entre las novedades más destacadas que plantea el juego destaca la implantación de un campamento base al que acudimos con nuestros personajes entre misión y misión. En él los personajes ausentes de una misión pueden entrenar y mejorar sus habilidades de combate o incluso producir objetos, como flechas o redes. Esto aumenta el valor estratégico del juego ya que nos permite desarrollar una estrategia a largo plazo más allá del simple ir quemando misiones progresivamente. En este sentido, también es reseñable que en «Robin Hood» no se maneja un pequeño grupo de unidades diferentes, sino que se nos permite crear una nutrida banda con la incorporación sucesiva de varios personajes iguales, como varios forzudos, varios arqueros, etc. La selección de qué personajes deben entrenarse y cuáles deben ir a las misiones cobra así una importancia mucho mayor.

Otra novedad interesante con respecto al planteamiento habitual de este tipo de juegos es que el desarrollo de la campaña, que incluye 40 misiones, no es lineal sino que en muchas ocasiones podremos elegir entre varias alternativas. Como además se han incluido hasta tres tipos diferentes de misiones el resultado es un juego altamente personalizable en el que es muy fácil encontrar un ritmo de juego adecuado a las preferencias de cada uno.

Pocos mapas

A pesar del elevado número de misiones en realidad el juego incluye únicamente nueve mapas diferentes, cuatro de bosques y cinco “ciudades-castillo”. La ►►



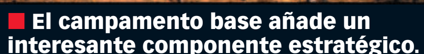
El repertorio de habilidades es bastante amplio, por lo que casi siempre dispondremos de rutas alternativas para resolver un mismo problema.



El campamento base añade un interesante componente estratégico.



El sistema de combate ha sido resuelto con elegancia.



A gusto de todos





LAS MISIONES DE ESCARAMUZA son con frecuencia las más sencillas y accesibles y ofrecen una agradable alternativa a la complejidad de los otros dos tipos. Tienen lugar en un mapa de bosque, y por lo general consisten en asaltar a un recaudador de impuestos o algo similar.

LAS MISIONES DE INFILTRACIÓN pueden ser de varios tipos, pero todas tienen como elemento común que hemos de introducirnos en un castillo, ya sea para robar, para reunirnos con alguien o para conseguir un objeto. En ellas es donde más se aprecia el elemento táctico del juego.

LAS MISIONES DE ASALTO son probablemente las más complicadas de todas, ya que consisten en la ocupación total de uno de los cinco castillos del juego.

necesaria variedad se consigue alternando de una misión a otra las condiciones ambientales (entre día, noche y niebla) y la distribución de los enemigos y los objetos, y aunque es cierto que al final se acaba haciendo algo repetitivo jugar varias veces en el mismo mapa, hay que reconocer al menos que el esfuerzo ahorrado se ha empleado en hacer unos mapas de castillos realmente grandes y repletos de detalles.

Tecnología limitada

Por lo que respecta al motor del juego, Spellbound, sus autores, han tomado como base el motor 2D empleado en «Desperados» y a partir de ahí han efectuado una serie de mejoras que, pese a todo, presentan algunos problemas bastante evidentes. Para empezar, aunque el juego transcurre sobre unos escenarios simplemente espectaculares, con un nivel de detalle impresionante, lo cierto es que sólo tenemos tres niveles de zoom, uno de ellos muy alejado y otro en el que la imagen se pixela una barbaridad. Además, el scroll lateral no es todo lo fluido que debiera y eso hace que a veces resulte difícil seguir el desarrollo de la acción, algo fundamental en este tipo de juegos. Si a esto le añadimos la ausencia de un botón de pausa que nos permita examinar cada situación sin agobios es fácil ver que el sistema de control no resulta demasiado amigable.

LA CALIDAD Y EL ELEVADO NIVEL DE DETALLE NO CONSIGUE OCULTAR POR COMPLETO LAS DEFICIENCIAS DE UN MOTOR QUE YA ESTÁ ALGO ANTICUADO

Sin embargo y a pesar de estos problemas técnicos, «Robin Hood» es un juego realmente entretenido que posee dos características fundamentales para un videojuego de éxito: un argumento muy interesante y muy bien desarrollado (basado además en una leyenda de la cultura popular) y una gran jugabilidad. No está a la misma altura que la referencia de su género, «Commandos 2», pero sí que resulta, sin ninguna duda, una alternativa muy válida para todos los aficionados a este tipo de juegos de estrategia.

J.P.V.

Toma nota

El espíritu de «Commandos» y la leyenda de Robin Hood.

LO BUENO:
- Las novedades del sistema de juego.
- Los tres tipos de misiones diferentes.
- La historia de Robin Hood.

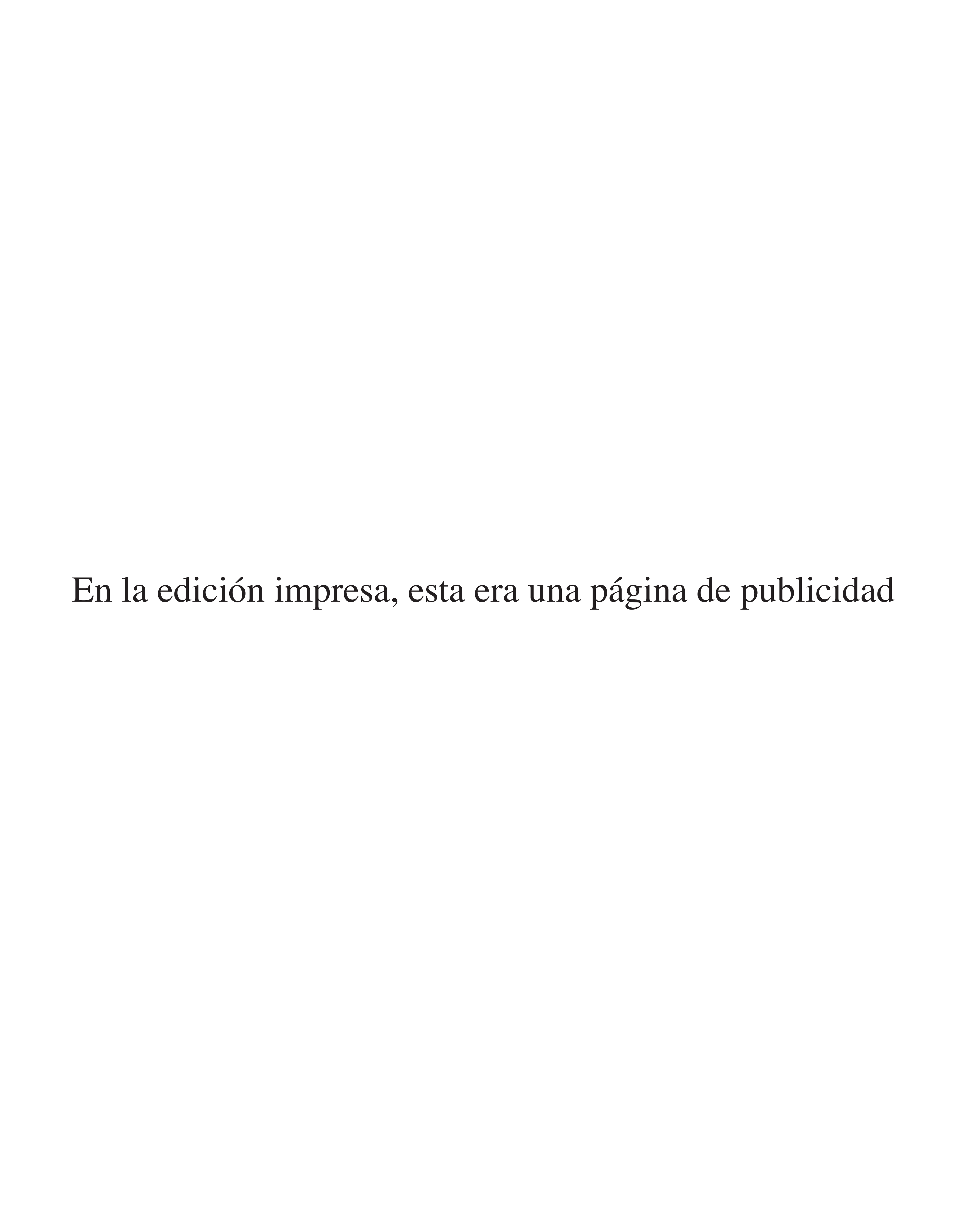
LO MALO:
- El motor gráfico está algo anticuado.
- No habría sobrado algún mapa más en el juego.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	NO TIENE

ALTERNATIVAS

DESPERADOS
El mismo sistema de juego pero ambientado en el Oeste americano con todos sus tópicos.
▶Comentado en MM 77 ▶Puntuación: 85

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL
También posee un fuerte componente táctico, pero con más personajes.
▶Comentado en MM 76 ▶Puntuación: 80



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Industry Giant II

Negocios a lo grande

Construir, fabricar, transportar y, sobre todo, vender, son los pilares sobre los que se asienta esta simulación que combina a partes iguales una desacostumbrada profundidad con una jugabilidad muy bien ajustada.

El último juego de la compañía austríaca JoWooD es un simulador de gestión económica o, como se les conoce popularmente, un "tycoon". Nuestro objetivo en él es construir un imperio financiero y para ello tendremos que ocuparnos de todos los elementos de la cadena de producción, desde la recolección de materias primas, hasta la construcción de tiendas pasando por la fabricación y el transporte de las mercancías. Se trata de un juego con abundantes virtudes y una elevada calidad, aunque el género en el que se encuadra no es precisamente un "género de masas".

Complejo, pero muy accesible

Entre las características más interesantes de «Industry Giant II» hay que destacar sin duda la enorme variedad de opciones que se abren ante nosotros a la hora de jugar. Además de decidir la ubicación en el mapa de granjas, minas, fábricas, almacenes y tiendas, y de unir unas con otras mediante carretera, tren, barco o avión, tendremos también que gestionar el funcionamiento de cada uno de ellas en una multitud de aspectos, dependiendo sobre todo de la demanda y la oferta de los productos que pretendemos vender. Por otra parte, el número de recursos y mercancías disponibles es elevadísimo, lo que garantiza una enorme variedad de juego incluso aunque intentemos una y otra vez el mismo mapa.

Estos mapas, a su vez, pueden alcanzar tamaños simplemente descomunales, como pocas veces habíamos visto en un juego de este tipo. Combinadas, to-

La referencia

SID MEIER´S SIM GOLF

- **En «Industry Giant II» la simulación no se limita a un único negocio.**
- **«Industry Giant II» se desarrolla durante todo un siglo y no en una misma época.**
- **Gráficamente «Industry Giant II» resulta sobrio, aunque alcanza un nivel de detalle mucho mayor.**



Las tareas más complejas resultan muy accesibles gracias al cómodo sistema de menús.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible:**PC** ▶Género:**Estrategia/Gestión** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual) ▶Edad recomendada (ELSPA): **+3** ▶Estudio: **JoWooD Productions** ▶Compañía: **JoWooD Productions** ▶Distribuidor: **ZetaGames** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **36 euros** *(5.990 Ptas)* ▶Página Web: ***www.industrygiant2.com*** Gran cantidad de contenidos, desde imágenes y salvapantallas hasta nuevos mapas, objetos y vehículos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas:**3** ▶Mapas individuales: **20** ▶Materiales y objetos: **Más de 150** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Escaramuza, Partida interminable** ▶Número de jugadores: **Hasta 4** ▶Opciones de conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU:**Pentium II 350 MHz** ▶RAM:**64 MB** ▶Disco Duro: **400 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB compatible DirectX** ▶Módem: **56 k**

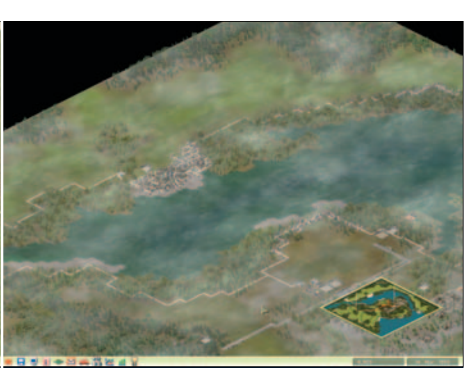
MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **56 k**

Un catálogo impresionante

LA LISTA DE PRODUCTOS del juego, entre materias primas, productos secundarios y mercancías finales, es realmente larga y variada, e incluye desde petróleo, madera, cobre, carne, trigo o lana hasta pañuelos de papel, balsas hinchables, muebles o lavadoras, pasando por el acero, el caucho o el serrín. Esta diversidad garantiza que cada partida es única.

CON EL PASO DEL TIEMPO, además, van cambiando tanto los productos como los vehículos disponibles, apareciendo objetos cada vez más sofisticados como, teléfonos o televisores, y transportes cada vez más rápidos y eficaces, como trenes eléctricos, enormes barcos mercantes e incluso aviones. Esto contribuye a amenizar las largas partidas.


La abundancia de elementos hacen de éste un juego muy complejo.


El nivel de zoom que se puede alcanzar es simplemente asombroso.


El juego simula con gran realismo la fluctuación en la demanda.


No siempre resulta sencillo colocar los edificios en el mapa.

LA ELEVADA COMPLEJIDAD QUE EXHIBE «INDUSTRY GIANT II» NO DISMINUYE PARA NADA SU JUGABILIDAD: TODO UN LOGRO

das las características anteriores dan lugar a un sistema de juego realmente complejo pero a la vez absorbente, no apto para el jugador ocasional ni para el que va buscando emociones fuertes, pero sin duda muy gratificante para aquellos que se molesten en realizar el esfuerzo inicial necesario para llegar a dominarlo.

Desgraciadamente no todo en «Industry Giant II» es brillantez. En concreto su interfaz no está bien resuelto y se echa de menos, por ejemplo, una cuadrícula que nos ayude a colocar los edificios con más precisión y, especialmente, un sistema de transparencias que nos permita colocar sin problemas vías o carreteras detrás de árboles o edificios.

No obstante, estos son problemas menores que no ocultan el hecho de que nos encontramos ante un título muy completo y detallado, que sin duda entusiasmará a los fans del género.

J.P.V.

ALTERNATIVAS

SIMCITY 3000
La "madre de todos los tycoons" hace menos hincapié en el aspecto económico y más en el urbanístico.
▶Comentado en MM 66 ▶Puntuación: 80

CIVILIZATION III
Los aficionados a la estrategia y a las partidas "eternas" no pueden dejar de probar éste clásico del género.
▶Comentado en MM 87 ▶Puntuación: 90

Toma nota

Una simulación absorbente para un público muy específico.

LO BUENO:
- La complejidad y profundidad del sistema del juego.
- La variedad de mercancías y vehículos disponibles.
- Los mapas son realmente descomunales.

LO MALO:
- Puede resultar algo lento.
- El interfaz no está todo lo ajustado que debiera.

MODO INDIVIDUAL 80

MODO MULTIJUGADOR 75

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo individual está mejor **adaptado al sistema de juego.**

SOLO:
Lo mejor: Las tres largas campañas para disfrutar.
Lo peor: Derrotar al ordenador no tiene el mismo atractivo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La abundancia de mapas disponibles.
Lo peor: La longitud de las partidas puede llegar a ser excesiva.

Review
A EXAMEN

The Art of Conquest

EXPANSIÓN PARA EMPIRE EARTH

Una ampliación estilo imperio

La enorme jugabilidad de uno de los mejores juegos de estrategia se combina con una adecuada cantidad de novedades para conseguir una expansión que complementa de manera perfecta al título original.

La expansión de «Empire Earth», probablemente el mejor juego de estrategia y gestión de todos los tiempos, no sólo conserva su brillante jugabilidad y su profundidad todavía por superar, sino que lo mejora y depura en diferentes aspectos, gracias a la introducción de nuevas campañas, unidades o edificios y a los ajustes en aspectos tales como el interesante interfaz del modo multijugador.
Las novedades más evidentes son las tres campañas incluidas ambientadas en la Roma clásica, el frente del Pacífico de la Segunda Guerra Mundial y en un conflicto imaginario en el futuro por la conquista de Marte. Éstas resultan muy interesantes porque cada una de ellas gira alrededor de aspectos diferentes del juego, como la gestión de recursos o la táctica pura. En especial, destaca la última de ellas, ambientada en la nueva era espacial añadida al juego y en la que podremos construir puertos y naves espaciales.

La referencia

EMPIRE EARTH

- «The Art of Conquest» posee nuevas unidades, edificios y habilidades especiales.
- En «The Art of Conquest» se incluyen tres campañas totalmente nuevas.
- El motor gráfico de «The Art of Conquest» es prácticamente el mismo que el de «Empire Earth».



Las nuevas unidades contribuyen a aumentar aún más la enorme variedad de este juego.

Por otra parte «The Art of Conquest» introduce también nuevas unidades y edificios en todas las épocas, así como nuevas habilidades especiales para cada civilización. Igualmente se ha mejorado el sistema de búsqueda de partidas por Internet introduciendo un interfaz más completo.
Puede que algunos aficionados echen de menos una mayor inyección de novedades, y además es cierto que el juego exige un ordenador potente, pero es una continuación redonda para un juego casi perfecto.

J.P.V.



Al poseer enfoques distintos, las tres nuevas campañas resultan más que suficientes.

Toma nota

Todo lo bueno del original más unas interesantes novedades

LO BUENO:
- Las nuevas campañas, unidades, edificios, etc.
- El interfaz mejorado para acceder a las partidas de Internet.

LO MALO:
- Podría haber incluido una cantidad mayor de contenidos nuevos.

INDIVIDUAL **90**

MULTIJUGADOR **90**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El campo de visión es tan limitado como siempre

SOLO:
Lo mejor: Poder jugar las campañas incluidas.
Lo peor: Tanta unidad puede acabar resultando abrumadora.

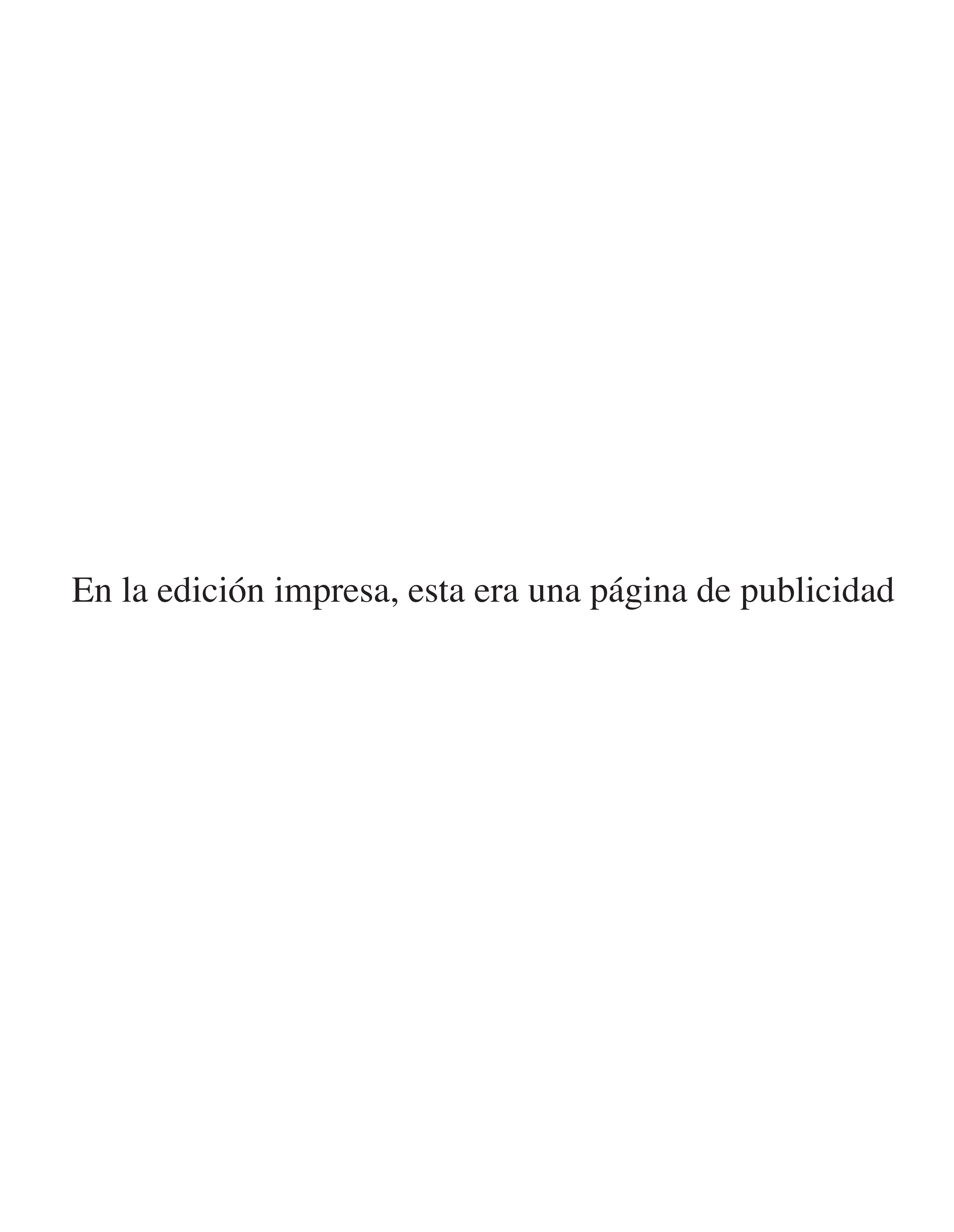
EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Disfrutar de las civilizaciones exclusivas para este modo.
Lo peor: No siempre es fácil encontrar oponentes.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P. III 800 MHZ y a 550 MHz** RAM: **256, 128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) Edad recomendada (ADESE): **+13** Estudio: **Mad Doc Software** Compañía: **Sierra** Distribuidor: **Vivendi** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **4/10/2002** PVP recomendado: **29,99 euros** *(4.990 ptas)* Página Web: ***www.empireearth.sierra.com/expansion/***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 350 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **300 MB** Tarjeta 3D: **sí (8 MB compatible Directx 8.0a)** Módem: **56K**



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Review
A EXAMEN

Stronghold: Crusader
Guerra Santa

La estrategia y la gestión se entremezclan en este juego, continuación de un título que en su día resultó muy original. Ahora la acción se desplaza a las Cruzadas, pero el objetivo es el mismo: conquistar cualquier castillo que te salga al paso.

La primera entrega de la serie Stronghold era un juego de estrategia muy original que combinaba un complejo modelo económico con un interesante apartado de combate, centrado en la conquista y defensa de grandes fortalezas medievales. «Crusader» no destaca precisamente por su originalidad, –su planteamiento es idéntico al de su antecesor–, pero las novedades introducidas, sin ser revolucionarias, mejoran y amplían el original para dar paso a un título muy completo.

Una mezcla equilibrada

Para los recién llegados a la serie, lo más destacado de «Crusader» es sin duda la mencionada combinación de gestión y estrategia. Y es que no sólo tenemos que ocuparnos de recoger materias primas y alimentos para transformarlos en edificios, armas y otros productos, sino que además hemos de mantener en todo momento la felicidad del pueblo. El apartado bélico, por su parte, gira alrededor de la producción de un ejército con el que asaltar las fortificaciones de nuestros enemigos mientras procuramos que ellos no hagan lo propio con nosotros. De la combinación de ambos aspectos surge un juego completo, que nos enfrenta a aspectos desacostumbrados de la estrategia pero que, a pesar de su complejidad, resulta muy jugable y absorbente.

Los que ya conocen la serie descubrirán que el sistema de juego se mantiene casi intacto, con la excepción de que está ambientado en las cruzadas, los mapas son básicamente desérticos y se han introducido nuevas unidades y algunas estructuras

La referencia

EMPIRE EARTH

- **En «Crusaders» el modelo económico es mucho más detallado.**
- **La escala de «Crusaders» es mucho menor, pues abarca ejércitos en vez de imperios.**
- **El sistema de control de «Crusaders» resulta bastante más simple que el de «Empire Earth».**



El motor gráfico no es nada del otro mundo, pero cumple adecuadamente su cometido.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** Ram: **256 MB, 128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (textos y voces) Edad recomendada (ADESE): **+13** Estudio: **Firefly Worlds** Compañía: **GOD Games** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.978 ptas.)* Página Web: ***crusader.godgames.com/*** Incluye galería de imágenes, fondos de escritorio, un minijuego y foros para consultas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de campañas: **5** Modos de juego: **3** Mapas individuales: **53** Editor de misiones: **Sí** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **Normal, Cruzada, A Muerte** Número de jugadores: **1-8** Opciones de conexión: **Red local, Internet (GameSpy)**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 300 MHz** Ram: **64 MB** Disco Duro: **850 MB** Tarjeta 3D: **Sí, 4 MB compatible DirectX 7.0** Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 800 MHz** Ram: **256 MB** Disco Duro: **600 MB** Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** Módem: **56 k**



Problemas de control

LAS CARENCIAS del sistema de control no son demasiado importantes pero, unidas, disminuyen el atractivo del juego. Entre otras cosas, se echa de menos la posibilidad de fijar waypoints (destinos automáticos para las unidades recién producidas), de definir formaciones o incluso de acudir automáticamente al lugar donde se produce un ataque.

EL INTERFAZ del juego es correcto pero podría haberse mejorado. La idea de usar el botón derecho para abrir un menú contextual en cualquier lugar de la pantalla no es mala, pero se ha puesto tanto énfasis en el minimalismo que resulta complicado elegir una función en concreto y, además, cada vez que lo abrimos perdemos la selección de unidades que tuviéramos hecha.



La escasez de comida hace de este un juego más bélico que su antecesor.



La posibilidad de ocultar los edificios por completo es todo un hallazgo.



Las campañas reproducen muy bien el espíritu histórico de la época.

El elevado número de unidades que podemos controlar, es un gran acierto.

«CRUSADER» REPRODUCE LA CONQUISTA DE FORTIFICACIONES MEJOR QUE NINGÚN OTRO JUEGO DE ESTRATEGIA

defensivas. A cambio sí se ha mejorado mucho la cantidad y variedad de los modos de juego, con la introducción de cinco campañas, una de ellas formada por 50 batallas consecutivas, y un modo de escaramuza con 53 mapas diferentes. Como además se conserva el modo de juego libre y el editor de niveles, el resultado es un juego muy completo y, sobre todo, variado. Desgraciadamente, la mayoría de los problemas del juego original siguen presentes en esta expansión, en especial la excesiva simplicidad del sistema de control. Se trata en general de pequeñas carencias, pero juntas dan una sensación de pobreza en el interfaz que se podría haber evitado fácilmente. En cualquier caso, «Crusader» es un interesante título si lo que buscas es un juego de estrategia diferente o si te gustó la anterior entrega y quieres una nueva versión corregida y aumentada.

J.P.V.

■ **ALTERNATIVAS**

SID MEIER'S SIMGOLF
Para aficionados a la gestión a los que la guerra en realidad no les llama demasiado la atención.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 88

COSSACKS: EUROPEAN WARS
Otro juego de estrategia histórico que destaca por la enorme cantidad de unidades que podemos manejar.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 70

Toma nota

Un juego muy completo aunque poco original.

LO BUENO:
- El genial sistema de construcción y conquista de castillos.
- La cantidad de campañas y de modos de juego.
- La mezcla de estrategia y gestión.

LO MALO:
- El sistema de juego es igual al de la anterior entrega.
- El interfaz resulta demasiado simple a la hora de combatir.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
75	80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Siempre es más divertido **combatir contra personas.**

SOLO:
Lo mejor: La gran longitud de las campañas.
Lo peor: Puede resultar demasiado difícil en ocasiones.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La variedad de modos de juego y mapas disponibles.
Lo peor: La excesiva duración de las partidas.

Los Sims: Animales a Raudales

La familia y uno más

Apenas cinco meses después del lanzamiento de «Los Sims: De Vacaciones», nos llega la última expansión de la saga. La excusa, esta vez, es la inclusión de nuevos personajes: ¡Las mascotas!

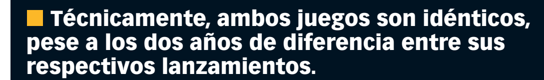
Ampliar el juego original se ha convertido en una tradición dentro del mundo de los videojuegos. «Los Sims» bate todos los records: En apenas dos años, han visto la luz cinco expansiones.
«Animales a Raudales», incorpora varias novedades. Los animales son las estrellas: perros, gatos, loros, iguanas y tortugas, pueden ser adoptadas por los Sims. Las mascotas tienen sus necesidades, que deben ser cubiertas, y sus habilidades. El jugador no controla a los animales, sino que hay que dirigir a los Sims para que interactúen con ellos: enseñarles trucos, darles de comer, limpiar su habitáculo, o educarlos para que no hagan sus necesidades dentro de la casa.
La agricultura es otra nueva actividad: los Sims pueden plantar semillas en el jardín, y obtener verduras que pueden usar para alimentarse, o incluso pueden venderlas en el mercado.
Los barrios son ahora mucho más grandes, con capacidad para 41 parcelas individuales –para construir casas– y comunitarias, para edificar la Ciudad Vieja, un centro comercial de ambientación francesa con parques, cafeterías, tiendas de animales, etc. Completan la oferta 125 nuevos objetos, 50 nuevas profesiones, y más de 40 interacciones entre personajes.
La aparición de las mascotas añade un buen número de desafíos al juego original, pero resulta complicado controlar varias al mismo tiempo, y las recompensas por educarlas no son elevadas, más allá de algún premio o expulsar a las ratas del huerto. También se echa de menos alguna mejora tecnológica, como el cambio de clima, que podría afectar a las huertas de nuestros Sims.
En conclusión, podemos decir que «Animales a Raudales» es una ampliación atractiva para todos los aficionados a la saga de «Los Sims», pero que no compensará a los que se han cansado del juego original y buscaban algo nuevo para reengancharse.

J.A.P.

La referencia

LOS SIMS

- **Técnicamente, ambos juegos son idénticos, pese a los dos años de diferencia entre sus respectivos lanzamientos.**
- **En esta última expansión podemos crear varias áreas comunitarias en un mismo barrio.**
- **Las mascotas y la agricultura hacen de «Animales a Raudales» un juego más variado.**





Los Sims pueden plantar semillas en su jardín para obtener verduras.



Los barrios son cuatro veces más grandes que los de anteriores expansiones.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4, Athlon 1.4 GHz.** RAM: **512, 256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2** Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA
Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (Textos y manual) Edad recomendada (ADESE): **16+** Estudio: **Maxis** Compañía: **Electronic Arts** Distribuidor: **Electronic Arts** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **19.95 euros** *(3.311 Ptas)* Página Web: ***www.lossims.com.*** Visita obligada para todo fan de la serie.

LO QUE HAY QUE TENER
CPU: **Pentium 200 MMX** RAM: **32 MB** Disco duro: **100 MB** Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 7, 2 MB** Módem: **No requiere**

Toma nota

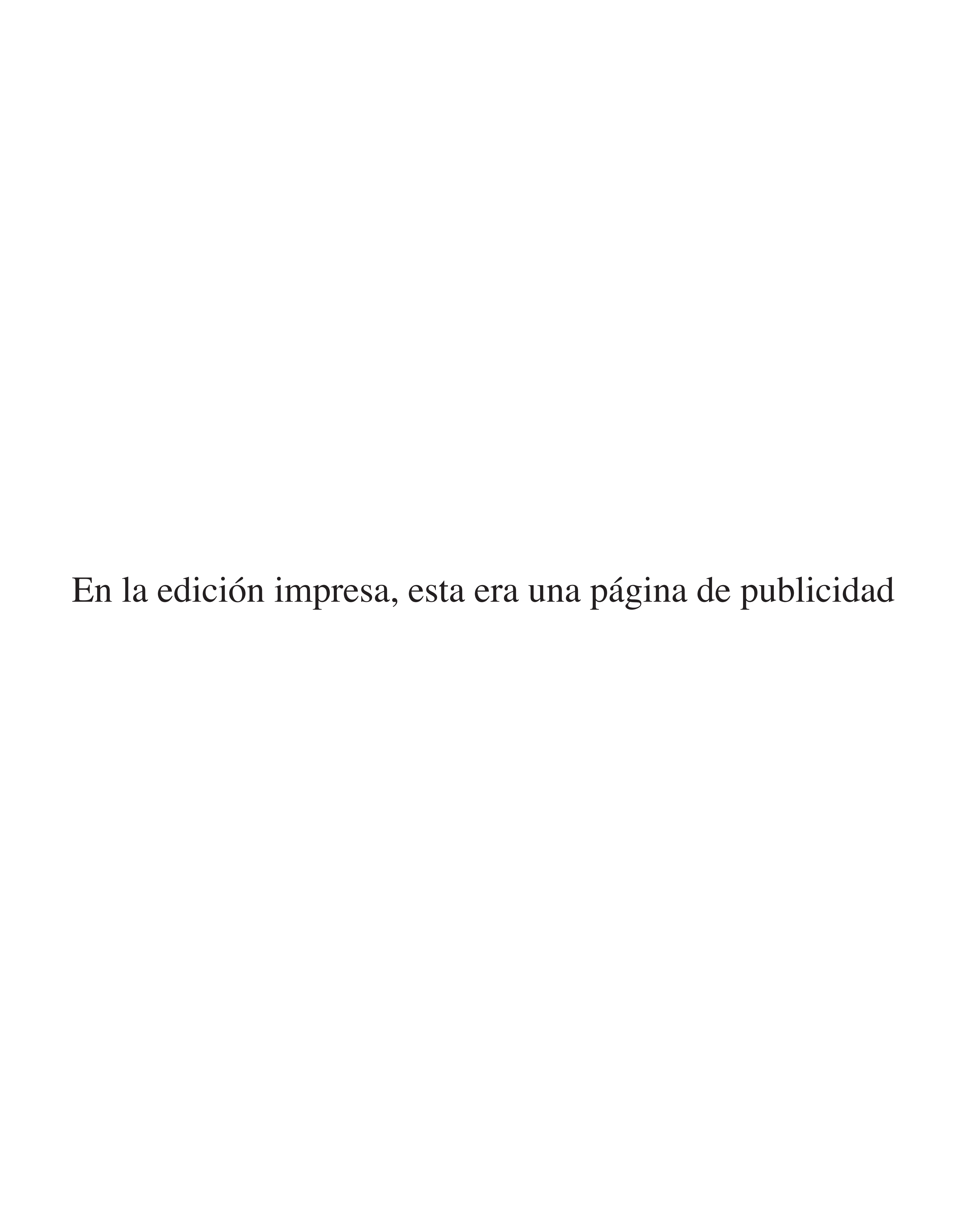
Las mascotas justifican la expasión, pero sólo si eres fan.

LO BUENO:
- Los animales.
- Los nuevos barrios. Más grandes.
- Los Sims pueden vivir de la agricultura.

LO MALO:
- Las aportaciones al juego original son "sólo" las justas y necesarias.

INDIVIDUAL
60

MULTIJUGADOR
NO TIENE


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Frontline Attack: War over Europe

Guerra y Paz

Una vez más, nuestros monitores vuelven a ser el escenario de la Segunda Guerra Mundial. Un potente motor gráfico e ideas prestadas de otros juegos son sus principales armas.



Aprovechando el estupendo motor gráfico de «Earth 2150» y «The moon project», que tan buenos resultados ha dado en el pasado, Zuxxez nos propone esta vez trasladarnos al conflicto histórico más frecuentemente representado en nuestros ordenadores: la Segunda Guerra Mundial. La idea es ponernos al mando de todo tipo de vehículos y pelotones de infantería con el objetivo de aplastar al enemigo, para lo cual tendremos que usar nuestras dotes como estrategas y administrar sabiamente unos recursos que nos proporcionan los edificios capturados.

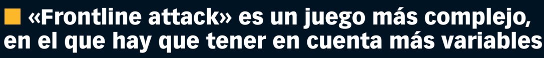
Gestión simplificada

La característica más notable de este título es el gran esfuerzo que se ha realizado para reducir lo más posible la microgestión de la base. Al igual que en los «Command&Conquer», las unidades se crean sin necesidad de seleccionar los edificios, con lo que podemos concentrarnos plenamente en lo que ocurre en el campo de batalla. Esta concentración es ciertamente necesaria, ya que hay muchas variantes de unidades, cada una con sus propios atributos, las cuales siguen un riguroso sistema de "piedra-papel-tijera" para resolver los combates. Sin embargo, los desarrolladores han tenido el buen tino de implantar un sistema de ayudas emergentes e iconos que nos mantienen perfectamente informados de las capacidades de nuestras tropas. Por otro lado, la incorporación de infantería con funciones específicas (capturar edificios y vehículos abandonados), rutas de su-

La referencia

Empire Earth

- «Frontline attack» es un juego más complejo, en el que hay que tener en cuenta más variables
- La ambientación de «Frontline attack» es exclusivamente la Segunda Guerra Mundial.



- El motor gráfico de «Frontline Attack» es superior, aunque menos colorido.



La proximidad en la que a veces se desarrollan los combates es una falta contra el realismo.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium IV a 1,6 GHz, Pentium III a 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **13+** ▶Estudio: **Zuxxez Entertainment** ▶Editor: **Eidos** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CD: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **42,95 euros** *(7.146 Ptas.)* ▶Página web: ***www.eidosinteractive.co.uk/*** .Es una web tipo "pop-up". Incluye descripción de las unidades y forum. Prometen que pronto habrá una demo y mods para descargar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de unidades: **80** ▶Número de campañas: **3** ▶Modos de juego solitario: **2, campaña y escaramuza** ▶Número de mapas: **18** ▶Editor: **Sí, de escenarios** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **5, combate regular, elimine al comandante, masacre, tío sam, guerra total** ▶Número de jugadores: **8** ▶Opciones de conexión: **LAN, Internet (Earthnet)**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **670 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1,5 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **ADSL**



De todo un poco

THE MOON PROJECT y «Earth 2150» son los padres putativos de «Frontline attack», de los que ha heredado no sólo el motor gráfico y buena parte de la interfaz, sino también conceptos de juego como el de los vehículos que abastecen de munición y el sistema de edificación de construcciones, si bien este último se ha simplificado considerablemente

LA VENTAJA de «Frontline Attack» es que es mucho más sencillo. Las unidades aéreas no se controlan directamente, sino que exploran el mapa y lanzan su bombas donde les indiquemos de forma independiente. Tampoco hay combates subterráneos ni investigación de nuevas tecnologías, y las unidades vienen ya prediseñadas, así que no hay que montarlas.

■ La captura de fábricas amplía mucho las posibilidades tácticas.



■ Un sistema de iconos nos ayuda a distinguir los tipos de infantería.



■ Los ataques aéreos llenan la pantalla de espectaculares explosiones.



■ El uso de vehículos reparadores y de suministro le da más variedad al juego.

SU PROFUNDIDAD TÁCTICA VA MUCHO MÁS ALLÁ DE AMASAR UNIDADES Y LANZARLAS AL ATAQUE EN TROPEL

ministro y ataques aéreos de diferentes tipos, dotan a este título de una profundidad táctica que va mucho más allá de amasar unidades y lanzarlas al ataque.
A nivel técnico, destacan los efectos de día y noche, la amplia visibilidad y las cuidadas explosiones. Al estar realizado íntegramente en 3D, terreno incluido, gozamos de total libertad para manejar la cámara y hacer zooms sobre las unidades.

Los modos de juego

En total podemos disfrutar de tres campañas, un modo escaramuza y una estupenda modalidad multijugador que cuenta con un servidor propio integrado dentro del mismo juego. Este multijugador es destacable, ya que contempla la posibilidad de añadir jugadores IA con tres niveles de habilidad.
En resumen, nos encontramos ante un título en el que se han conjugado sabiamente las virtudes de diferentes juegos. No es terriblemente original, pero está muy bien hecho.

G.P.H

■ **ALTERNATIVAS**

SUDDEN STRIKE 2
Un gran juego para los que gusten del realismo, si bien gráficamente no es tan bueno como éste.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 80

COMBAT MISSION
Probablemente uno de los más complejos que hay sobre la Segunda Guerra Mundial, aunque por turnos.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 68

Toma nota

Competente y bien hecho, aunque con pocas sorpresas

LO BUENO:
▲ El excelente motor gráfico en 3D, con control de cámara y zoom.
▲ Ayudas emergentes para entender la función de cada unidad.
▲ Gestión de la base simplificada.

LO MALO:
▼ Pocos elementos diferenciadores con respecto a otros juegos.
▼ Las voces son muy buenas y los efectos sonoros flojos.

MODO INDIVIDUAL 70

MODO MULTIJUGADOR 85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador es de fácil acceso, **divertido y variado**

SOLO:
Lo mejor: Tres campañas, que corresponden a 3 facciones.
Lo peor: Los objetivos de las misiones son confusos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Gestión mínima que agiliza el juego.
Lo peor: Las facciones no están suficientemente diferenciadas.

Review
A EXAMEN



King of the Road

Yo para ser feliz...

Poco podía imaginar Loquillo que su sueño terminaría cumpliéndose gracias a un videojuego, en el que adoptamos el papel de un conductor/empresario en el negocio de los transportes. ¡A tragar kilómetros!

La originalidad de este título es que no se trata de una simulación en la que únicamente haya que preocuparse de conducir un camión sin salirse de la carretera, sino que también hay que buscarse la vida, ganar dinero y, como objetivo último, crear un compañía de transportes que resulte rentable.

La mecánica del juego se desarrolla en un entorno de libre recorrido por el que podemos circular a nuestras anchas. Las opciones son variadas: recoger y entregar mercancías, participar en competiciones de velocidad, contratar camioneros para que trabajen para nosotros y comprar nuevos vehículos. Todo esto mientras nos preocupamos de repostar, acudir al taller cuando sea necesario y respetar las normas de tráfico so pena de ser multados por la policía.

La planificación de nuestros trayectos se facilita gracias a un mapa que, como es emergente y transparente, no entorpece el desarrollo de la acción. Quizá se echa de menos una mayor implicación en lo que sucede durante el juego, ya que se acusa la falta de acontecimientos especiales, más voces y en general, algo que dote de un poco más de "garra" a nuestras peripecias.

Técnicamente los modelos de los vehículos y los escenarios son correctos, pero sin demasiados alardes. Y en cuanto al multijugador, se queda algo corto sobre lo que se podía esperar. No tiene buscador de partidas en Internet y la simulación económica del modo individual se ha quedado fuera.

El juego no está nada mal, máxime si tenemos en cuenta su precio, pero también es cierto que nos ha dejado con ganas de más.

G.P.H.

La referencia

IL2-STURMOVIK



- **Como simulador, «King of the Road» no es tan realista ni contempla tantas variables como «IL-2 Sturmovik»**



- **Gráficamente «King of the Road» no tiene un motor tan potente y sofisticado como en «IL-2».**
- **La simulación de «King of the Road» transcurre ininterrumpidamente desde el comienzo hasta el final. «IL-2» se estructura en misiones.**



Las competiciones multijugador suponen auténticas batallas de camiones.



El mapa emergente permite planificar con todo detalle las rutas que debemos recorrer.

Toma nota

Un original y correcto simulador, aunque a la larga decae un poco.

LO BUENO:
- Incluye una simulación económica.
- Mundo extenso de libre recorrido.
- Abundantes modelos de vehículos.

LO MALO:
- El motor gráfico a veces falla de forma injustificada.
- Le falta implicar más al jugador.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
66	55

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo individual es superior y mucho más completo.

SOLO: **Lo mejor:** La libertad de ir donde quieras. **Lo peor:** Faltan acontecimientos y misiones especiales.

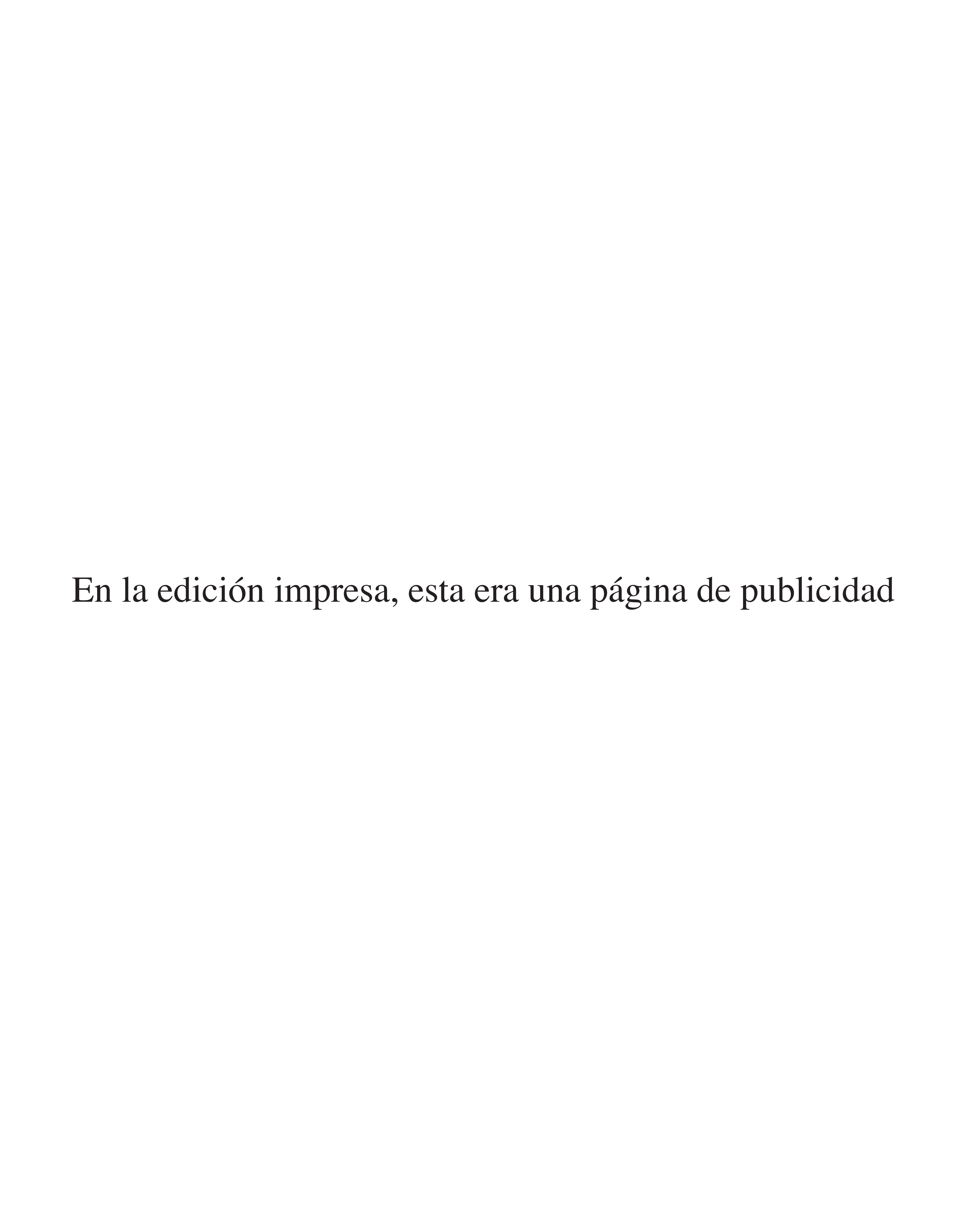
EN COMPAÑÍA: **Lo mejor:** Tres entretenidos modos de juego para escoger **Lo peor:** No se incluye la simulación económica.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 1,6 GHz, Pentium 800 MHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Simulación** Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) Edad Recomendada (ELSPA): **11+** Estudio: **Softlab-NSK** Editor: **JoWood** Distribuidor: **Zeta Games** Número de CD: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible.** PVP recomendado: **17,95 euros** (2.986 Ptas.) Página web: ***www.zetamultimedia.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 350 MHz** RAM: **64 MB** HD: **400 MB** Tarjeta 3D: **8 MB** Módem: **56K**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Project Nomads

Islas infinitas

Con una ambientación futurista propia de las novelas de Verne y un curioso planteamiento, que toma elementos de diferentes géneros, llega a nuestros PCs este juego que, a pesar de algunos problemas, resulta bastante entretenido.

La acción en tercera persona se combina en «Project Nomads» con la aventura y con unas dosis de estrategia para conseguir un juego que resulta muy interesante. Es cierto, eso sí, que su desarrollo resulta algo lineal y restrictivo y, sobre todo, que su sistema de control no está bien resuelto, pero aún así nos encontramos ante un juego que atesora no pocas virtudes.

La referencia

GIANTS

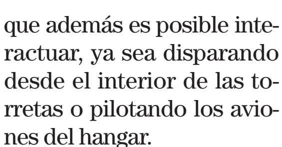
- «Project Nomads» tiene una sola campaña para los tres personajes
- Las diferencias entre los personajes son menos acusadas de lo que lo eran en «Giants».
- La ambientación de «Project Nomads» es más oscura y carece del humor de «Giants».



El tamaño de los escenarios es impresionante, en especial cuando volamos en un avión.

Un poco de cada

El juego se desarrolla en un planeta formado por islas que flotan en el aire y que está habitado por cuatro bandos enfrentados entre sí. Estas islas no sólo pueden ser controladas como si fueran naves para que vayan de un lugar a otro, sino que además es posible construir sobre ellas todo tipo de estructuras, desde generadores de energía hasta torretas o hangares, con las que además es posible interactuar, ya sea disparando desde el interior de las torretas o pilotando los aviones del hangar.



La campaña individual incluida en el juego, con 8 grandes niveles divididos en abundantes submisiones, alterna de manera muy conveniente las fases de exploración con las de pilotaje de aeroplanos o las de tiro, y combina igualmente misiones de gran duración con otras más cortas e intensas. Esta variedad de juego, probablemente la característica más interesante de «Project Nomads», se ve no obstante ensombrecida porque el desarrollo de la campaña resulta bastante restrictivo y lineal y, a la larga, la falta de libertad de acción acaba volviéndose algo aburrida. Afortunadamente la inclusión de un modo multijuga-



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **P III 800 MHz, P III 550 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción/Aventura** ▶Idioma: **Inglés** (voces y textos), **Castellano** (manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **No disponible** ▶Estudio: **Rad** ▶Compañía: **CDV** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **No disponible** ▶PVP recomendado: **No disponible** ▶Página Web: ***www.project-nomads.de*** Imágenes, pantallas y videos del juego, soporte técnico y lista de preguntas más frecuentes. Interesante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de niveles: **8** ▶Personajes disponibles: **3** ▶Escenarios multijugador: **15** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Deathmatch** ▶Número de jugadores: **1-8** ▶Opciones de conexión: **Red local, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **770 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 32 MB** ▶Módem: **56 k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** ▶Módem: **56 k**

Tres eran tres

TRES PERSONAJES diferentes entre los que podemos optar al comenzar la campaña son tan distintos entre sí como para garantizar que la experiencia de juego es única con cada uno de ellos. Mientras que uno se centra en la fuerza bruta y en su armadura, otro es un experto con la tecnología y la última tiene unos hechizos especialmente potentes.

LA CAMPAÑA ES ÚNICA, no obstante, y si queremos probar a los tres personajes hemos de completarla una vez con cada uno. Lo ideal hubiera sido una campaña por personaje, como en «Giants», y es que aunque cada uno requiere de una aproximación diferente lo cierto es que a la larga resulta un poco monótono tener que repetir tres veces cada misión.

Los problemas con el control hacen que sea complicado usar las torretas.



La campaña es algo lineal pero aún así resulta muy interesante.

La diferenciación entre los tres personajes no es muy determinante.



La iluminación contribuye a crear la estupenda ambientación del juego.

EL INTERESANTE PLANTEAMIENTO DEL JUEGO SE VE ENSOMBRECIDO POR UN CONTROL DEFECTUOSO DE LOS PERSONAJES

dor con quince niveles diferentes compensa en parte estas limitaciones ya que en él podremos actuar con total libertad.

En cuanto a su apartado técnico el juego ofrece dos caras claramente diferenciadas. Por una parte su motor gráfico es realmente notable, haciendo gala de una interesante aplicación de las texturas, unos modelos bastante detallados y unos efectos luminosos realmente espectaculares que, en conjunto, le otorgan al juego una estupenda ambientación. Por otro lado, desgraciadamente, el control del juego está bastante mal ajustado técnicamente.

Salvo por estos problemas y por su evidente falta de originalidad –su parecido con «Giants» es incuestionable–, «Project Nomads» es un juego interesante que, por la variedad de su planteamiento resulta atractivo y al que le falta algo de garra para enganchar al jugador.

J.P.V.

ALTERNATIVAS

SACRIFICE
Si prefieres más estrategia y menos aventura en la mezcla, «Sacrifice» es el juego que estás buscando.
▶Comentado en MM 71 ▶Puntuación: 94

T.R. IV: THE LAST REVELATION
Para los que quieren acción en tercera persona sin más complicaciones, lo mejor son las aventuras de Larita.
▶Comentado en MM 60 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Una interesante mezcla de géneros con algunos fallos menores

LO BUENO:
- La amplia gama de tipos de juego que ofrece.
- La ambientación es muy buena.
- Podemos optar entre tres personajes diferentes.

LO MALO:
- El sistema de control tiene fallos de importancia.
- Las similitudes con «Giants» son muy abundantes.

MODO INDIVIDUAL: 70

MODO MULTIJUGADOR: 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Los dos modos tienen atractivos de igual peso

SOLO:
Lo mejor: Disfrutar de la extensa campaña incluida.
Lo peor: Que los tres personajes jueguen la misma campaña.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Tener libertad para hacer cualquier cosa.
Lo peor: Puede hacerse confuso con muchos jugadores a la vez.

La Pantera Rosa: La Persecución Más Rosa

A los leones

Curiosamente la idea de la que parte el juego, sin ser nada del otro mundo, no es tampoco mala, y es que «La Pantera Rosa» toma los elementos clásicos del género, tales como un desarrollo en scroll lateral con muchos saltos y enemigos, multitud de monedas y otros bonus para recoger, y varios niveles con diferentes ambientaciones, y los combina con algunas ideas relativamente novedosas. Entre ellas, la posibilidad de la Pantera Rosa de "camuflarse" en la pared. Sin embargo, nada de esto importa ante una realización de un nivel pobre, tanto en lo referente al apartado técnico, con un control pésimo y un motor lleno de errores y muy pobre.

Sólo los seguidores del personaje encontrarán algo en este juego.

J.P.V.



Aprovechando la sobriedad de la serie de dibujos, el juego utiliza unos gráficos muy pobres.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **3dfx Voodoo 5 5000 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Plataformas** ▶Idioma: **Castellano** (textos) ▶Edad recomendada (ELSPA): **TP** ▶Estudio: **Etranges Libellules** ▶Compañía: **Wanadoo** ▶Distribuidor: **Virgin** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **13/11/2002** ▶PVP recomendado: **19,90 euros** *(3.311 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.wanadoo-edition.com/pinkpanther/***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 266 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **300 MB** ▶Tarjeta 3D: **8 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Un juego sin recursos que vive de la fama de su protagonista

LO BUENO:
- ▲ Algunos conceptos originales.
- ▲ A veces es gracioso.

LO MALO:
- ▼ El desarrollo es muy pobre.
- ▼ La realización técnica es normalita.
- ▼ ¿Dónde está la música de la Pantera Rosa?

INDIVIDUAL 40

MULTIJUGADOR NO TIENE

Speed Challenge

Futuro imperfecto

Como indica su subtítulo, «Speed Challenge» ha sido desarrollado bajo la supervisión del famoso campeón de Fórmula 1 francés, aunque lo cierto es que su argumento es bastante poco realista: al parecer en un futuro cercano los pilotos no conducirán los coches en persona sino que lo harán desde cabinas de realidad virtual, cómodamente sentados en una sala, como si se tratara de un videojuego, vamos. El caso es que el juego posee una adecuada cantidad de opciones, con once circuitos, cinco modos de juego individual y modos multijugador para hasta 16 competidores. Además el motor gráfico del juego, sin ser nada del otro mundo, cumple bien su función.

Desgraciadamente «Speed Challenge» fracasa en el apartado más importante, el de la jugabilidad, y es que su sistema de juego es demasiado complejo para resultar divertido como arcade y, a la vez, demasiado irreal para resultar convincente como simulador. O sea, que por desgracia se queda en medio de ningún sitio.

Además la reproducción del comportamiento de los coches es bastante deficiente, lo que deriva en un título que aunque tiene buenas intenciones, lamentablemente, sólo resulta recomendable por su precio.

J.P.V.



La abundancia de efectos visuales no consigue disimular la falta de jugabilidad.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **P. III 800 MHz, 550 MHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad recomendada (ELSPA): **TP** (todos los públicos) ▶Estudio: **Ubi Soft** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **17,95 euros** *(2.987 Ptas)* ▶Página Web: ***www.jvracingvision.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶Ram: **64 MB** ▶Disco Duro: **650 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (32 MB compatible DirectX 8.0a)** ▶Módem: **56k**

Toma nota

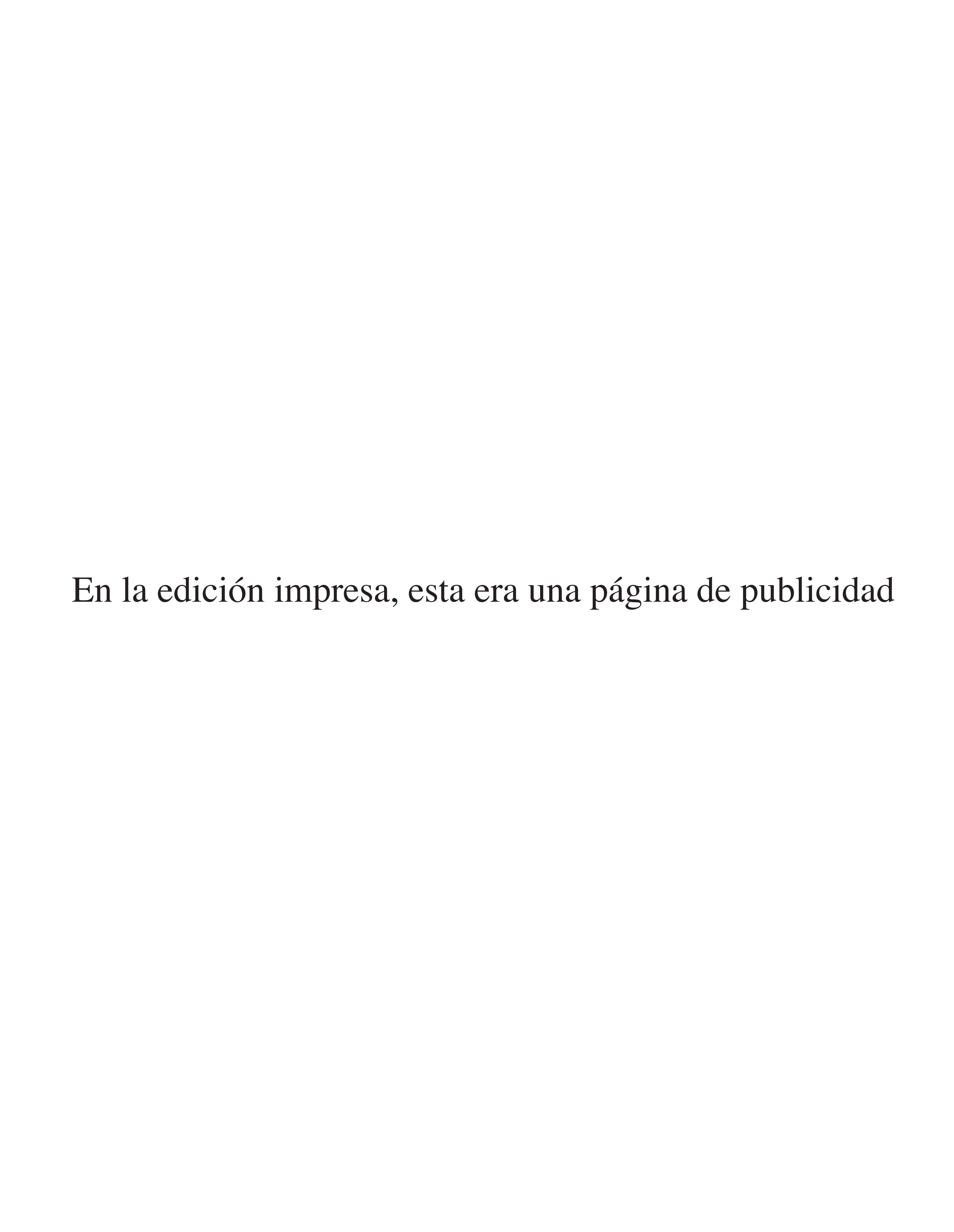
Carreras futuristas y originales pero poco satisfactorias

LO BUENO:
- ▲ Abundante número de circuitos.
- ▲ Interesante motor gráfico.

LO MALO:
- ▼ Deficiente sistema de control.
- ▼ Comportamiento anómalo de los vehículos que compiten en las carreras.

INDIVIDUAL 50

MULTIJUGADOR 58



En la edición impresa, esta era una página de publicidad





EL DIOS DEL VIDEOJUEGO DESVELA SUS NUEVOS PODERES

Los nuevos proyectos de Lionhead y Peter Molyneux

Es uno de los personajes más respetados, controvertidos y, sin duda, geniales, del sector del videojuego. Ahora, la cabeza visible de Lionhead y de sus estudios satélite adelanta para Micromanía sus planes de futuro.

Hablar con Peter Molyneux puede ser cualquier cosa menos aburrido, y cuando todo el mundo habla de «Black & White 2» como el nuevo trabajo que mueve la energía creadora del gurú del videojuego, él mismo se encarga de desmentir todos los rumores y hablar de una perspectiva de futuro que va mucho más allá de un nuevo proyecto, pese a ser tan atractivo como el mencionado.

Sin embargo, es necesario hablar de cómo Molyneux y sus equipos de desarrollo (en plural), están organizados, antes de entrar en materia sobre los proyectos en sí, pues Lionhead no es una compañía al uso, y conocer su propia organización interna nos puede aclarar en gran medida cómo sus juegos en desarrollo se preparan para el futuro.

ALREDEDOR DEL GENIO

Lionhead es el centro alrededor del que se mueven sus satélites. Y no es una metáfora. Tras la aparición de «Black & White», el acuerdo con Microsoft para diseñar juegos en Xbox y el comienzo del desarrollo de los nuevos proyectos de Molyneux, Lionhead ha dejado de ser un simple estudio para estructurarse como una unión de varios de estos. Tal es así, que «Black & White 2» está en manos del nuevo estudio Black & White, «Project Ego» en manos de Blue Box, etc. Y Molyneux se mueve entre todos ellos y sus juegos, y coordina acciones, inspira ideas y sugiere distintas acciones.

En sus propias palabras, "Ya no pienso en mi como un diseñador, sino como un ideólogo, alguien que ofrece sugerencias pero sin entrar en acciones específicas (…) es algo que funciona gracias a que confío plenamente en los directores de cada proyecto, tras haber trabajado con ellos muchos años (…) Conozco a Jonty Barnes («Black & White 2») desde que tenía 15 años, y trabajé con él en «Dungeon Keeper» y «Theme Park». ▶▶

Primera impresión


SÍ nos gusta

- Las novedades y mejoras que incluirá «Black & White 2»
- La ambición que poseen los nuevos proyectos de Lionhead.
- La investigación conjunta en IA y tecnología de todos los equipos de Lionhead.
- Que «BC» vaya a aparecer en PC.


NO nos gusta

- Que Lionhead no confirme ninguna fecha de lanzamiento.
- Que «Project Ego» sea exclusivo de consola.
- Que Molyneux no nos haya contado nada sobre «Dimitri».
- Que existan nuevos proyectos sobre los que ni siquiera se cuenta el nombre.





EN LA MENTE DE MOLYNEUX

La actual situación de **Lionhead,** como una compañía que engloba a una serie de pequeños **estudios**, ha hecho que Peter **Molyneux** varíe su habitual situación de jefe de proyecto y diseño. Ahora, el trabajo principal de uno de los grandes gurús del videojuego consiste en ser el supervisor y, en cierta manera, **inspirador**, de las **ideas** claves de estos proyectos.
Este sistema de trabajo, permite que Lionhead tenga, en la actualidad, muchos más proyectos en fase de **diseño** de los que es posible imaginar. "Ahora mismo estamos trabajando en **«Fable»** («Project Ego»), **«BC»**, **«The Movies»**, **«Black & White 2»**, un proyecto secreto que llamaremos **«Dimitri»**, y algunos otros que, de momento, no queremos anunciar", afirma Peter Molyneux. Parece que el **futuro** no es algo que le preocupe demasiado…

LA CRIATURA: EL ARMA DEFINITIVA

La **evolución** del concepto de «Black & White 2», donde el jugador, como dios, ve complicada su tarea ante el universo en que se mueve y que pretende dominar, afecta asimismo a **la criatura**, que de nuevo aparece, pero **cambia** su función y objetivo último. Ya no se trata, tan sólo, de ese ser, amable o no, que se encarga de aprender cosas para ayudarte en tu trabajo, y ocuparse en gran parte de los habitantes de tu mundo. Ahora, además, se convierte en el **arma definitiva** de cada dios, para



bien o para mal. El hecho de que una criatura aparezca en una ciudad puede poner muy nerviosos a sus habitantes. SI llega para defenderlos de un **ataque** de otro dios y otra criatura, se pueden congratular de su presencia y ayudar en la defensa. Si se lanza contra una ciudad **enemiga,** sus habitantes la atacarán, le dispararán flechas mientras la criatura destruye sus muros, sus torres y sus defensas. En definitiva, se trata de potenciar la **pasión** o el odio que despierte el jugador como dios. Y, en último extremo, de poner, una vez más, a prueba al jugador, convirtiéndolo en un **dios guerrero** o pacificador. El objetivo es claro: unir a la gente bajo el manto de un dios supremo, o **destruirlos** si se niegan a ello.



UN MUNDO MÁS VIVO

El nuevo universo de **«Black & White 2»** varía ligeramente sobre el anterior concepto que ofrecía el juego original. En áreas de tamaño más reducido se ofrece muchísimo **más detalle**, y no sólo gráfico.
La información y posibilidades de acción se amplían, para conseguir la sofisticación y **profundidad** de juego que se pretenden conseguir. Los aldeanos son ahora mucho más autosuficientes que en el título original, por ejemplo, y no dependen tanto, en su **supervivencia y evolución**, del dios de turno (seas tú, o sea un rival).
Esto se apoya visualmente no sólo por un **motor 3D** más complejo y potente, sino por una ambientación que da mucha más vida al entorno. La climatología, por ejemplo, es definitiva en este sentido. Y el propio aspecto de cada zona del mundo de juego, según varíen las tornas. La comparación que hacen en el estudio Black & White es con la película "El Señor de los Anillos". **Zonas** dominadas por la guerra aparecen más oscurecidas que el resto, lo que puede no ser bueno, a la larga.
Y si ya queremos virguerías **gráficas**, el ejemplo de los efectos de agua puede ser el definitivo. En el estudio Black & White aseguran que se han invertido dos años de trabajo sólo en la **simulación** de oleajes y efectos de movimiento del agua, para conseguir el máximo **realismo** y la mayor perfección. Habrá que verlo para creerlo.



EL DIOS DEL VIDEOJUEGO

EL PRIMER PROYECTO EN CONSOLA



Es bien conocido que Lionhead y Peter Molyneux son dos nombres clave en la estrategia de desarrollo de juegos para **Xbox**. La alianza con Microsoft vino a demostrarlo desde los primeros momentos en que se empezó a clarificar el futuro de la máquina. **«Project Ego»** (o «Fable», como también se le llama) es el primer proyecto que Blue Box, bajo la batuta de Lionhead y Molyneux, tiene en desarrollo para la máquina de Microsoft. **Ambicioso** como pocos, pretende desarrollar, en **clave de rol**, la vida de un personaje desde su adolescencia hasta su madurez, año a año, y convertirlo en el héroe de un fantástico mundo de espada y brujería. Su **tecnología** es asombrosa, por los objetivos marcados en términos de **IA**, sobre todo. Pero es también otro asunto el que preocupa a Molyneux: el diseño del **interfaz de usuario**. Es un tema que siempre ha tenido en cuenta en sus juegos, y el interfaz de «Black & White» así lo demostró, aunque ahora con el añadido de saber que controlar un **pad** no tiene nada que ver con usar el teclado y ratón de un PC.







Con Simon y Dene Carter («Fable»/«Project Ego») ocurre igual, y también proceden de los mismos equipos, además de haber estado involucrados en «Magic Carpet»…"

Sinceramente, no es algo que nos acabemos de creer, pues Molyneux es un hombre demasiado apasionado por su trabajo como para mantenerse realmente al margen. Pero la realidad es que Lionhead es una "entidad" compuesta por, de momento, cuatro equipos de desarrollo diferentes.

Los retos que cada uno tiene por delante son, también, muy diversos, y entre ellos se cuenta uno especialmente nuevo: crear su primer juego específicamente diseñado para consola: «Project Ego».

Aunque importante, no es la principal preocupación de Molyneux, en este momento. "Sé que Lionhead está creciendo, y eso es algo que en cierto sentido me preocupa (…) La mejor manera de hacer buenos juegos es apasionarte por lo que haces, no considerarlo un trabajo para pagar las facturas, y eso sólo se consigue si tu equipo no es excesivamente grande (…) Bullfrog llegó a un punto en que yo mismo no sabía cómo se llamaba la mitad de la gente con la que trabajaba, y muchos de ellos me miraban como a alguien con quién les estaba vedado hablar. Así que ahora, todos los equipos de Lionhead hacemos reuniones semanales, nos relajamos y echamos juntos una partida a algún juego de mesa, intercambiamos ideas, opiniones y, de vez en cuando, se trata de asuntos de desarrollo globales como motores gráficos, IA, etc. que beneficían a todos los proyectos…"

EL TRABAJO CONJUNTO DE TODOS LOS ESTUDIOS QUE FORMAN LIONHEAD, SE ORIENTA A APARTADOS GLOBALES COMO LA IA O LA TECNOLOGÍA

NUEVAS AMBICIONES

Ya hemos mencionado alguno de los nuevos proyectos que Lionhead tiene en cartera. «Black & White 2» es uno de los más atractivos y con un nombre conocido. Y, pese a tratarse de una continuación y evolución de la historia y concepto originales, encierra novedades, tanto a nivel técnico como de diseño de la acción.

El proyecto está dirigido por Jonty Barnes, que es claro cuando habla de los objetivos que tiene el estudio Black & White con su juego: "La Inteligencia Artificial es una de nuestras metas principales, con el objetivo último de alcanzar la perfección". Tajante y ambicioso. ¿Quizá pretencioso? Puede sonar así, pero conociendo a Peter Molyneux y sus colaboradores, esa es una impresión errónea.

«Black & White 2» evoluciona en sus ideas sobre gestión de recursos, control y aprendizaje de la Criatura, influencia sobre los habitantes del universo de juego y añade nuevas posibilidades de acción.

Un complejo universo, en el que asumimos de nuevo el papel de dios, se mantiene como base del diseño. Sus habitantes deben recibir nuestra influencia, en su máximo potencial, y nuestra ayuda para mejorar sus condiciones de vida. La adoración a nuestra presencia divina, encarnada también por la Criatura, es un objetivo. Pero ya no es el único. Ahora los aldeanos tienen mayor capacidad de crítica. Se muestran autosuficientes y hasta reticentes a nuestra influencia. Es ►►

LA EVOLUCIÓN, SEGÚN BLACK & WHITE 2

Para **Jonty Barnes**, director de proyecto para «Black & White 2», está muy claro el **objetivo** que persiguen con el juego: "nos estamos centrando, sobre todo, en el desarrollo de la **Inteligencia Artificial**, y específicamente en los ejércitos que crean los aldeanos."

Efectivamente, los pacíficos habitantes de «Black & White» han cambiado en su diseño pasando a ser seres más **autosuficientes**, díscolos y con una cierta capacidad evolutiva. Ya no son pequeños hombrecillos que trabajan, comen, duermen y se reproducen. Aunque todo viene potenciado por el trabajo del jugador, como dios, los aldeanos desarrollan sus propias opiniones y puntos de vista sobre múltiples aspectos. Sus **ciudades**, si mejoran gracias al comercio y la tecnología (nuevos apartados), otras criaturas y otros dioses, la religión… Podemos ayudar a potenciar el lado técnico o el religioso, e intentar dominar la **naturaleza curiosa** de nuestros aldeanos, y su competitividad con otras ciudades. Pero podemos empujarlos a que lo hagan de un modo iracundo, lo que derivará en **guerras**, lideradas por la criatura, o bien que ésta se centre en ayudar a desarrollar otros aspectos más pacíficos y rentables.

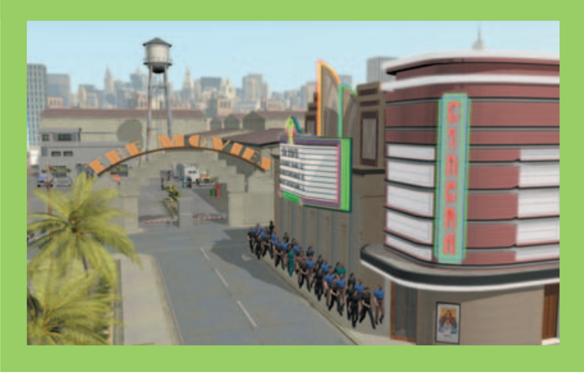
El aspecto y el **diseño gráfico** de nuestros hombres, por tanto, también cambia en el nuevo juego. Y verlos de cierta guisa militar no será nada extraño, pues la guerra llegará a **«Black & White 2»**, de la mano de las decisiones de cada jugador.



EL DIOS DEL VIDEOJUEGO







LIONHEAD SE ALÍA CON EL HOLLYWOOD VIRTUAL

¿Qué es **«The Movies»**? En pocas palabras, una de esas ideas geniales con que Molyneux es capaz de levantarse un día de buena mañana. Y esto es literal. "La ventaja de poseer tu propia compañía", comenta Peter, "es contar con una **perspectiva** más amplia de lo normal a la hora de afrontar un proyecto(...) al levantarme una mañana, se me pasó por la cabeza que nadie había intentando crear un juego basado en la **producción** de una película. No centrado en los apartados técnicos de hacer una **película,** sino en dirigir un **estudio de cine**, y llevarlo desde los tiempos del cine mudo hasta la época moderna."
Con esta inspiración nació «The Movies», un proyecto que puede parecer simple, pero no olvidemos que de algo similar nació **«Theme Park»**, uno de los juegos más celebrados de Bullfrog. «The Movies» pretende ser un juego divertido y, por supuesto, **original.** Pero su planteamiento de diseño no diferirá mucho, probablemente, del de «Theme Park». La idea de Molyneux es que el jugador se centre en **aspectos clave**: directores, actores, equipo de guionistas, construcción de decorados, temáticas de las películas… Si un título quiere alcanzar al mayor número de jugadores posible, debe estar al alcance de todos y al tiempo ofrecer la **profundidad** suficiente. Y tan seguro está de que «The Movies» lo conseguirá, que están diseñando una **expansión** que aparecerá seis meses después del juego.

más, la presencia de otros dioses, otras ciudades, otros personajes, puede afectarles mucho más. Se despiertan en ellos sentimientos de rechazo o amor, aceptación o envidia, temor y odio. A nosotros y a sus vecinos. A otros dioses y otras Criaturas. Son capaces de evolucionar, técnicamente, de levantar grandes ciudades y defenderlas de ataques, o de crear ejércitos y lanzar sus fuerzas contra otras aldeas. Porque ahora la Criatura no es sólo una "mascota" que aprende. Es un arma de enorme poder destructivo.
En general se pretende hacer todo más "humano", más caótico e imprevisible. LA IA, por tanto, es clave en el diseño de «Black & White 2». Y el objetivo ya no es ser, como jugador y dios, bondadoso o cruel, sino convertirse en un auténtico adalid de la guerra y el caos, o en un pacificador de tan particular universo.
Todo ello se refleja en pantalla gracias a innovaciones en el motor gráfico, capaz de gestionar mucho más detalle, elementos y personajes. Las criaturas son mucho más reales y complejas, así como los aldeanos y sus ciudades. Son susceptibles de ser atacadas con andanadas de flechas y convertirse en auténticos torbellinos de destrucción e interacción con el entorno.

LAS IDEAS MÁS SENCILLAS SIEMPRE SIRVEN DE BASE A LA MAYORÍA DE PRODUCCIONES DE PETER MOLYNEUX, COMO OCURRE CON «THE MOVIES»

MÁS ALLÁ DE BLACK & WHITE

Pero «Black & White 2» es sólo el comienzo. De hecho, Jonty afirma que Peter Molyneux tiene en mente crear una serie de juegos basados en este universo y que, sobre el papel, ya tiene diseñada hasta… ¡la quinta entrega! Como suena.
El segundo gran título en perspectiva es «The Movies», un juego que sigue una línea muy parecida al clásico «Theme Park».
Las decisiones que «The Movies» pretende provocar en el jugador se mueven, como era de esperar, en una línea muy emocional. ¿Es mejor trabajar con Tom Hanks o con Schwarzenegger, para un "western"? ¿Afectará a la taquilla que en una producción la actriz principal aparezca desnuda? Son algunas de las posibilidades que se pretende plantear al jugador. Y su diseño, aunque complicado en su explicación, resulta tremendamente evidente cuando se ve el juego.
Además, el creador de mitos como «Populous» o «Dungeon Keeper» quiere entrar en el mundo de las consolas por la puerta grande. La ambición de juegos como «Project Ego» o «BC» es enorme. «BC», en palabras de Molyneux, quiere ser un "Mario" ambientado en la prehistoria, pero mucho más cruel y violento. Y aunque en principio es un título que va destinado a Xbox, Peter Molyneux afirma que, pese a no estar anunciado oficialmente, el juego aparecerá en PC.
Existen más juegos en cartera, con algunos proyectos incluso que aún no se quieren hacer públicos.
Molyneux y su equipo están, sencillamente, trabajando en el futuro.

D.D.F./F.D.L.



Gran Concurso

¡¡Descubre toda la Magia del Anillo!!

SORTEAMOS 15 Packs: un juego «La Compañía del Anillo» + una camiseta del juego + una reproducción del Anillo Único



¡¡Participa en nuestro concurso y hazte con todo el poder de la Tierra Media!!

Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de noviembre de 2002.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: mm94anillos









SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



J. A. Pascual

Como fan de las aventuras, me gustan los juegos con un buen argumento... aunque sea un arcade o un juego de estrategia.

1. Mafia
2. Warcraft III
3. Medieval: Total War
4. Jedi Knight: Outcast
5. Syberia

La lista negra

Afortunadamente, no hay cambios en nuestra lista negra, que incluye los cinco peores programas que podemos echarnos a la cara en la actualidad.

1 Druuna
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 40
El cómic de Serpieri sirvió de excusa para este programa, una pseudoaventura carente de sentido y que sigue encabezando nuestra lista.

2 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso. Un programa "monstruoso".

3 Moto Pizza
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 25
Un juego malo como pocos, con gravísimos problemas de diseño.

4 Zodiac Saints
▶COMENTADO EN MM 77 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego inspirado lejanamente en Los Caballeros del Zodiaco, vetusto y mal realizado. Injugable.

5 Karate Fighter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
Hace una década, éste sería un juego moderno y ambicioso, pero en la actualidad no pasa de ser un juego antiguo y mal diseñado.

Los Recomendados

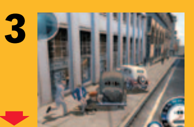
Varios clásicos de series legendarias encabezan nuestra lista de este mes. Para empezar, en el número 1, encontramos la última entrega de la serie FIFA, que tantos buenos ratos ha hecho pasar a los aficionados al fútbol para compatibles. En el segundo puesto se sitúa «Unreal Tournament 2003», que nos ha dado exactamente lo que prometía: acción y espectáculo.

1 (N)

FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La nueva entrega del simulador de fútbol más importante viene cargada de novedades.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶EA SPORTS

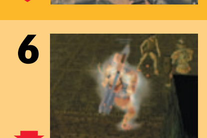
2 (N)

Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 78
La acción se viste de gala este mes con una nueva entrega de la famosa saga.
▶ACCION ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/INFOGRAMES

3 (baja)

Mafia
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 92
Tiros, asesinatos y traiciones en un juego de acción y aventura que indaga en el origen del mundo del hampa.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ILLUSION SOFTWORKS/TAKE 2

4 (baja)
Medieval: Total War
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Un juegazo de estrategia de los que hacen afición. Si te gustó «Shogun» no puedes perdértelo.
▶ROL ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

5 (baja)
Battlefield 1942
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 82
La guerra como nunca la habías visto, con un multijugador de escándalo.
▶ACCIÓN / ESTRATEGIA ▶PC ▶EA

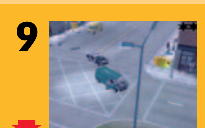
6 (baja)

Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 92
Muchas eran las expectativas y todas han sido colmadas por uno de los juegos más intensos del presente año.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES

7 (baja)

Warcraft III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Blizzard sigue por sus derroteros y los micromaníacos caemos sin remisión en las redes de este clásico absoluto.
▶ESTRATEGIA / ROL ▶PC ▶BLIZZARD/VIVENDI

8 (baja)

Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 91
Virtuosismo y excelencia técnica se dan la mano en la cuarta entrega del simulador concebido por Geoff Crammond.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶INFOGRAMES

9 (baja)

Grand Theft Auto III
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 90
Haz el mal y no mires a quien, en un juego en que tienes que volverte sucio para hacer carrera en el mundo del hampa.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ROCKSTAR/TAKE 2

10 (N)

Stronghold: Crusader
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 75
Construye tu castillo y haz que sea una fortaleza inexpugnable con esta nueva entrega de la serie.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶GOD GAMES

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11



Civilization III
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90
La tercera entrega del juego diseñado por Sid Meier sigue siendo de los mejores juegos de estrategia del momento.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶INFOGRAMES

12



The Thing
▶COMENTADO EN MM 93 ▶PUNTUACIÓN: 85
Un angustioso juego inspirado en la película de John Carpenter, que te hará pasarlo realmente mal.
▶ACCIÓN / AVENTURA ▶PC ▶COMPUTER ARTWORKS/VIVENDI

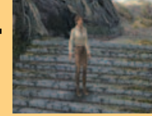
13



N

Industry Giant II
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 80
Un juego de gestión en el que tendremos que construir una poderosa corporación industrial.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶JOWOOD/ZETA

14



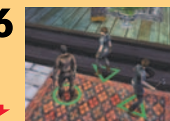
Syberia
▶COMENTADO EN MM 91 ▶PUNTUACIÓN: 85
Una aventura muy conseguida, que por historia y tecnología remite a los títulos clásicos del género.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶MICROIDS/UBI

15



Freedom Force
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 74
Golpes, superpoderes, héroes de cómic y mucho rol en uno de los juegos más apetecibles de los últimos tiempos.
▶ROL ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

16



Dungeon Siege
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 85
Una maravilla con forma de JDR . Espectacular, divertido y con una soberbia tecnología.
▶ROL ▶PC ▶GAS POWERED GAMES/MICROSOFT

17



=

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 92
Cinco años después, regresa el jedi díscolo en una continuación llena de acción y espectacularidad.
▶ACCIÓN ▶PC ▶RAVEN/LUCASARTS/ACTIVISION

18



Spider–Man
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 86
Las aventuras de Spider-Man han sido perfectamente transformadas en este estupendo juego de acción.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION

19



=

Icewind Dale 2
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 80
Rol de pura cepa programado por Bioware. Algo tradicional, pero tan interesante como siempre.
▶ROL ▶PC ▶BIOWARE

20



=

Mundial FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 80
Mundiales caseros para el verano con este juego de fútbol, impresindible hasta la llegada de «FIFA 2003».
▶DEPORTIVO ▶PC ▶EA SPORTS

La referencia

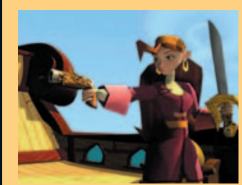
Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



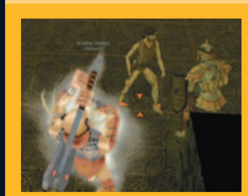
ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶STAINLESS/VIVENDI



ACCION
Medal of Honor
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98
«Medal of Honor» se ha convertido en el rasero por el que medir los juegos de acción. Una lección magistral de cómo hacer un buen juego de acción.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
El mejor juego de rol que podíamos soñar ya ha llegado y tiene nombre: Neverwinter Nights". El modo individual es bueno, pero el multijugador es espectacular.
▶PC ▶INFOGRAMES



SIMULACION
IL 2 Sturmovik
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶PC ▶FRIENDWARE



DEPORTIVOS
FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 90
El mejor juego de fútbol para PC puede ser tomado como referencia para otros programas deportivos, por su realismo y por su espectacular tecnología.
▶PC ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

Una vez más la historia se repite. Por abrumadora mayoría, un juego de Blizzard vuelve a encabezar la lista.

1 Warcraft III: Reino del Caos



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

2 Commandos 2: Men of Courage

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO

3 Empire Earth

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

4 Age of Empires II

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- MICROSOFT

5 Medieval Total War

N **10% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 92
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

Acción

Este mes, la tabla de clasificación congrega lo mejor de lo mejor, empezando por «Jedi Knight II: Jedi Outcast».

1 Jedi Knight II: Jedi Outcast



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ACTIVISION

2 Return to Castle Wolfenstein

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 97
- PC
- RAVEN SOFTWARE

3 Medal of Honor: Allied Assault

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

4 Counter-Strike

10% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada

5 Max Payne

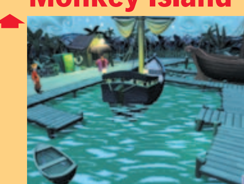
10% de las votaciones

N
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

Aventuras

Las novedades que han aparecido en las últimas semanas no parecen llamar la atención de los aventureros...

1 La Fuga de Monkey Island



29% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

2 The Longest Journey

25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

3 Runaway

19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PENDULO STUDIOS

4 Atlantis III

15% de las votaciones

N
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- CRYO

5 Grim Fandango

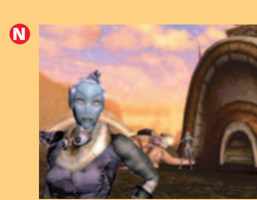
12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 47
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- LUCASARTS

Rol

«Morrowind» entra con fuerza en nuestra lista para arrebatarle la primera plaza a «Baldur's Gate 2».

1 Morrowind

N



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

2 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

= **25% de las votaciones**
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

3 Diablo 2

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

4 Freedom Force

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 75
- PC
- IRRATIONAL GAMES

5 Baldur´s Gate

10% de las votaciones

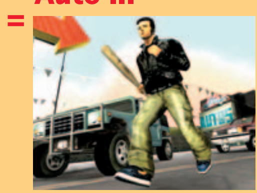
=
- COMENTADO EN MM 49
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- BIOWARE

Velocidad

Revolución total en el primer puesto, con «GTA III» como líder y «Grand Prix 4» perdiendo terreno frente a «F1 2002».

1 Grand Theft Auto III

=



52% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TAKE 2

2 F1 2002

25% de las votaciones

=
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- EA

3 Grand Prix 4

13% de las votaciones

=
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- INFOGRAMES

4 Moto GP

6% de las votaciones

=
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- THQ

5 Need for Speed

4% de las votaciones

=
- COMENTADO EN MM 56
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- EA

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.



"Llevo tres meses siendo el "Gran Hermano" de mis sims y ¡ah, me encanta!"

Óscar Néstor Lera
(Madrid)

EL ESPONTÁNEO

Simulación

«IL-2» se coloca en la primera posición, dispuesto a ponerle las cosas muy difíciles a «Combat Flight Simulator».

1 IL-2 Sturmovik



30% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MADDOX GAMES

2 Eurofighter Typhoon
28% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 76
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶RAGE

3 Microsoft Flight Simulator 2002
22% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 88
▶PC
▶MICROSOFT

4 Trainz
12% de las votaciones
N ▶COMENTADO EN MM 92
▶PUNTUACIÓN: 75
▶PC
▶FRIENDWARE

5 Silent Hunter II
8% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 92
▶PC
▶UBI SOFT

Deportivos

A la espera de los nuevos lanzamientos deportivos, nuestra lista se mantiene sin demasiados cambios.

1 Mundial FIFA 2002
=



60% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 80
▶PC
▶EA SPORTS

2 Virtua Tennis
25% de las votaciones
= ▶COMENTADO EN MM 88
▶PUNTUACIÓN: 82
▶PC, DREAMCAST
▶SEGA

3 Tiger Woods PGA Tour 2002
= 10% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 87
▶PUNTUACIÓN: 70
▶PC
▶EA SPORTS

4 Eurotour Cycling
= 3% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 77
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶Dinamic

5 Madden NFL 2002
= 2% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 81
▶PUNTUACIÓN 89
▶PC
▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 **Starcraft** 75 % de las votaciones
▶MM 41 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶BLIZZARD
2 **Commandos** 15 % de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO
3 **Warcraft II. Tide of Darkness** 10 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

ACCIÓN

1 **Medal of Honor** 49 % de las votaciones
▶MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98 ▶PC ▶2015
2 **Half-Life** 36 % de las votaciones
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶GRAY MATTER/NERVE/Id
3 **Counter-Strike** 25 % de las votaciones
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía



AVENTURAS



1 **Longest Journey** 42 % de las votaciones
▶MM 72 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶FUNCOM
2 **Grim Fandango** 30 % de las votaciones
▶MM 47 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS
3 **Discworld Noir** 28 % de las votaciones
▶MM 56 ▶PUNTUACIÓN: ▶PC ▶PERFECT E.

ROL

1 **Baldur's Gate** 50 % de las votaciones
▶MM 40 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE
2 **Baldur's Gate II** 40 % de las votaciones
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
3 **Lands of Lore** 10 % de las votaciones
▶MM 68 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶WESTWOOD

VELOCIDAD



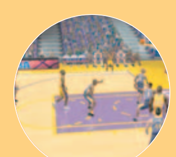
1 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 50 % de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE
2 **Colin McRae 2.0** 35 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS
3 **Need for Speed** 15 % de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

SIMULACIÓN

1 **Flight Simulator 2002** 38 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT
2 **IL-2 Sturmovik** 32 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
3 **Combat Flight Simulator 2** 30 % de las votaciones
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT



DEPORTIVOS



1 **NBA Live 2001** 60 % de las votaciones
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS
2 **PC Fútbol** 35 % de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC
3 **Sensible Soccer** 15 % de las votaciones
▶MM 62 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 95 ▶PC, AMIGA ▶SENSIBLE SOFTWARE

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Gran Concurso



Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

SORTEAMOS:



5 Juegos
Unreal Tournament 2003



5 Cámaras
Digitales

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

10 Teclados
inalámbricos



Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: mm94unreal

10 Ratones
inalámbricos

Unreal Tournament 2003



The Thing

Atrapa a la Cosa



¿La Cosa te persigue? Gracias a nuestra guía ya no necesitarás huir, porque te vamos a contar todos lo que tienes que hacer para superar el juego. Lo que no te contaremos es cuándo uno de tus compañeros está infectado. Es más divertido que te lleves la sorpresa. ¡Vigila tu espalda!



El juego comienza cuando tú y tu equipo sois depositados cerca de la arrasada base de la película para llevar a cabo una investigación. Las primeras fases del juego son sencillas, prácticamente un tutorial, pero mucho nos tememos que luego las cosas se complican considerablemente.



EL PUESTO AVANZADO

Una vez dentro del sitio, y ya realizadas las presentaciones dentro de la sala de radio, pronto te encontrarás con que tu investigación se ve impedida por la puerta cerrada a cal y canto de la enfermería. Para encontrar la llave no tienes más que seguir los postes luminosos hasta una especie de zona colapsada donde, además de la llave, encontrarás un ovni estrellado y la grabación que dejaron los protagonistas de la peli. Una vez abierta la enfermería con la llave, haz que el ingeniero repare la caja de fusibles. En el ordenador que hay junto al extraño cadáver conseguirás el código de acceso para la puerta cerrada electrónicamente. Una vez fuera, sigue otra vez los postes luminosos hasta una especie de refugio derruido. Allí te informarán por radio de tu próximo objetivo. Primero recoge las cargas de C4 (están por allí cerca, busca los señalizadores de humo rojo) y luego plántalas en la sala de radio y enfermería. Por último, para completar el nivel, deshaz lo andado para volver al punto exacto donde recogiste las cargas de C4.

Quiz 1

¿Cuál es la clave para matar a las cosas de gran tamaño?

A. Quemarlas
B. Dispararles
C. Reventarlas con una granada



EL PUESTO AVANZADO NORUEGO

Pronto te encuentras con una zona impasable por la electricidad, tu objetivo es desactivarla. Cuando encuentres a Carter, es prioritario que busques un botiquín para curarle. Luego dale un arma para que confíe en ti y haz que te siga. Como es un ingeniero, puedes hacer que repare las cajas e fusibles que encuentres. Para acceder a la siguiente sala cerrada, tienes que usar la cámara de video para leer el código de acceso. En su interior te encontrarás con un nuevo PNJ, Cruz, que se une al equipo. Arregla la caja de fusibles (para poder desactivar el paso electrificado de fuera y pasar) y por último coge la llave del cadáver.

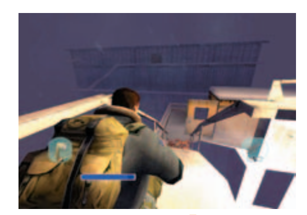
▶**PARTE 2.** El puzzle principal de esta zona es un edificio cuya puerta no se abre, y el fusible que la repara es inaccesible por culpa de unos contenedores de madera. Simplemente dispara a los contendores para destrozarlos y poder acceder a la casa. Dentro encontrarás a Pierce, que demanda realizar un test de sangre, y una llave.
El equipamiento necesario para realizar el test de sangre se encuentra en una zona cercana a tu posición, sólo tienes que seguir los postes luminosos.



EL CENTRO DE INVESTIGACIÓN

Te has separado de Pierce, pero pronto encuentras a otro personaje: Pace, que te recibe a granadazos. Una vez hechas las presentaciones, se une a ti. El siguiente personaje es Williams, al que encuentras en la ▶▶

cafetería. Para que se una a ti, tienes que matar a tres cosas andadoras. Si no tienes un lanzallamas, busca uno en la cocina y, cuando lo tengas, comienza la caza. Simplemente paséate por las habitaciones, les gusta aparecer de repente. Luego vuelve con Williams, que te dejará pasar a la sala de comunicaciones. Pronto llegarás a un área en la que serás asaltado por una oleada tras otra de saltarines. Llegan desde tres frentes, nuestra recomendación es que cierres las puertas. Cuando estés preparado, abre una y deja pasar a la primera oleada. Cuando acabes con todos, ciérrala y abre la siguiente, y así hasta que hayas acabado con todos. Finalmente, dos cosas humanoides irrumpirán en escena, abriendo un boquete en la pared. Acaba con ellas y luego sal por el boquete.



LA ESTACIÓN METEOROLÓGICA

Entra en el único edificio disponible en la zona y ábrete paso hasta el tejado. Allí encontrarás una rejilla por la que sale disparado un saltarín. Baja por esa rejilla y llegarás a una especie de buhardilla.
Hay dos rejillas más que debes destruir para llegar abajo, pero ojo, no lo hagas hasta que no hayas disparado desde lo alto a los barriles explosivos que hay en la planta baja. Eso te ayudará a liquidar a las cosas que te estaban aguardando. Luego baja, encuentra la llave del siguiente edificio y dirígete a él. Es una zona bastante peligrosa. Antes de entrar en la cocina, sube al piso de arriba y haz que la cosa humanoide te siga hasta ella. Se declarará un incendio que acabará con el monstruo. Ojo, las llamas te pillarán también a ti si no corres hasta el fondo de la cocina, donde además encontrarás una llave.
Explora bien la zona y luego sal por la puerta de arriba. Tras una visita al telescopio, sal fuera y dispara a los contenedores de combustible, lo cual despejará la ruta para que puedas caminar tranquilamente por la antena, luego por el alfeizar, y por último al interior del edificio, aunque antes tendrás que disparar a una rejilla para destrozarla y poder entrar. Prueba superada.



¿Cuál de estos tipos de granada no figura en el juego?

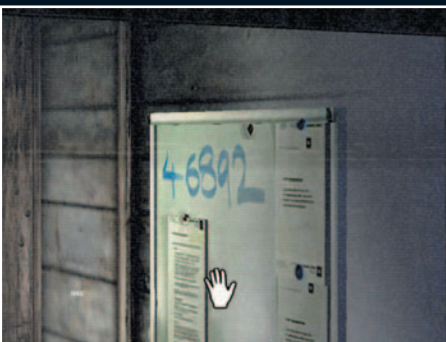
- **A.** Profesional
- **B.** Relámpago
- **C.** Humo



Cuando un personaje está con la mosca tras la oreja, lo suyo es sometemos a un test de sangre para convencerle de que no estamos infectados.



No todas las cajas de fusibles necesitan un ingeniero, hay muchas que puedes arreglar tú mismo.



Usa la cámara para descubrir el código de acceso. Tienes que hacer zoom en él para que quede anotado.

RECUERDA QUE NINGUNA COSA ENTRARÁ DE BUEN GRADO EN UN SUELO INCENDIADO. APROVECHA ESTO PARA ACORRALARLAS MIENTRAS LES DISPARAS



EL HANGAR

Primero reúnete con Collin, al que tendrás que salvar de una cosa cuadrúpeda. Tu objetivo es ir debajo de todo y hacer que Collin repare la caja de fusibles que hay allí. El problema es que tan pronto llega abajo, aparecen tres cosas cuadrúpedas y un ejército de saltarines dispuestos a liquidaros. Dile a Collin que te espere arriba y ocúpate personalmente de los enemigos. Lo mejor es que los atraigas a las escaleras para que no puedan rodearte, y luego empezar a retroceder desde ahí mientras disparas. Dale a Collin el rifle francotirador para que te ayude sin exponerse demasiado. Una vez hayas hecho limpieza, haz que Collin repare el fusible y tú sube por el brazo de la grúa. Una vez arriba, desplázate como un gato por las vigas hasta dejarte caer por un agujero a una oficina, donde encontrarás la preciada tarjeta-llave.



LABORATORIO DE PRUEBAS

Esta zona está medio destrozada. Cuando llegues a la sala de operaciones, verás que tienes acceso a unas cá-

A cada cual, lo suyo



LAS ARMAS son bastante efectivas en general, pero con todo, hay algunas que son más apropiadas para según qué tarea. La pistola y la ametralladora son ideales para acabar con los saltarines, esa especie de arañas que corretean por el suelo y que se te tiran a la cara en cuanto te ven. La escopeta es igualmente efectiva contra CUALQUIER tipo de enemigo, así que deberías usarla siempre que puedas.

EL LANZALLAMAS y el soplete son fundamentales para acabar con cualquier cosa que sea más grande que un saltarín. Solamente con balas o explosiones no podrás matarlas. Lo mejor es que las debilites con armas convencionales hasta que la retícula que indica su estado de salud se ponga de color rojo, y después que les des "jarabe de llamas" hasta que mueran. Para usar el lanzallamas adecuadamente tendrás que usar la vista en primera persona, en tercera perderás el control.

■ Si uno de tus compañeros está infectado, empieza a disparar enseguida. Si te das prisa, podrás flamearlo antes de que termine su transformación.



■ Para que el ingeniero acceda a la caja de fusibles, tendrás que destruir primero las cajas de madera.



■ Dispara a esos barriles explosivos para poder caminar por la antena derribada hasta el otro edificio.

Aprovecha tus gadgets

EL BOTÓN SECUNDARIO del ratón sirve para activar el objeto secundario que hayas seleccionado del inventario. La antorcha (o linterna) es útil para examinar lugares oscuros, mientras que llevar un botiquín en la mano te ayudará a curarte a ti o a un compañero con rapidez. Llevar una granada en la mano puede ser peligroso: si pulsas el botón por error, puede que te revientes a ti mismo sin darte cuenta, y es de lo más desagradable.

EL EXTINTOR es una herramienta particularmente útil, pero si no quieres quemarte en tus intentos de emular a un bombero, es mejor que lo uses en modo de primera persona. Si al usar un lanzallamas la cosa sale corriendo, utiliza el extintor para apagar las llamas que hayan prendido en el suelo y poder perseguirla.

EL TEST DE SANGRE es mejor que no lo uses, salvo en casos muy concretos. Si uno de tus hombres está infectado, es mejor que te acompañe todo el tiempo posible. Descubrir que está infectado anticipadamente sólo te servirá para perderle antes, y cuanta más ayuda tengas, mejor.

maras y unos interruptores. Dale al interruptor número 4 y dirígete por la puerta que está señalada con dicho número. Tendrás que cruzar una pequeña zona laberíntica hasta llegar al control de anulación hidráulico. Si quieres llegar rápido, ve siempre pegado a la izquierda. Una vez pulsado el control de anulación, vuelve a la sala de operaciones. Entra en la sala de control y abre la puerta del laboratorio, que es por donde llegarás a la siguiente zona del juego. Si deseas hacerte con el lanzagranadas, abre también las puertas 2 y 3, pero tendrás que luchar con una cosa humanoide.

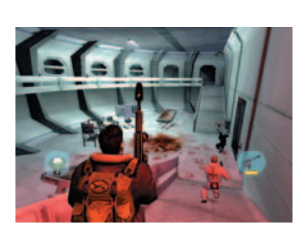


EL DOCTOR FARADAY

En esta zona encontrarás pronto a Price, que reunirá a ti. Avanza con él hasta llegar a una sala desde la que puedes ver, tanto con las cámaras de video como desde los ventanales, una serie de salas-cubículos cerradas. Están numeradas del uno al nueve, y en la última se encuentra el doctor Faraday.



▶ **PARA LLEGAR A ÉL** tendrás que abrir las puertas correctas. Esto puedes hacerlo simplemente mirando personalmente a donde da cada puerta. El orden ideal es abrir las puertas en la siguiente secuencia 9, 8, 6, 3 y 2. Pero no las abras todas de golpe, o te arriesgas a que los monstruos liberados ataquen al doctor, es mejor ir poco a poco.
Luego vuelve por donde has venido y una escena de vídeo te conducirá hasta la siguiente fase de la aventura.



EL LABORATORIO MÉDICO

Al comienzo de esta fase te encuentras con que te han quitado todas tus armas. Tu primera prioridad debe ser librarte de la cosa andadora que hay en la sala adyacente. Primero restablece la energía manipulando la caja de fusibles y luego ábrele la puerta. El bicho entrará como un toro a por ti, pero puedes burlarlo fácilmente dando un rodeo a la mesa de operaciones. Sal por la puerta por la que ha entrado y ciérrala rápidamente tras de ti, dejándolo encerrado. Luego recoge la munición del pasillo y dásela a Falchek, eso hará que confíe en ti y te siga. Desactiva la torreta del techo en el panel cercano. Luego ve al pasillo y recoge la munición que hay cerca del PC explosivo, porque hará falta. Repara el fusible de la zona norte y accede a ella, allí podrás guardar la partida. Dile a Falchek que te espere. Y vuelve atrás. Repite el truco del toreo con la cosa que tienes encerrada, esta vez con el objetivo de dejarla encerrada en la sala donde encontraste a Falchek. No te preocupes si te hiere en el intento, Falchek puede curarte luego. Repara las dos cajas de fusibles del pasillo. Luego ve por la puerta a mano izquierda del pasillo y reúnete con Dixon, que como es ingeniero, te permitirá acceder a la armería. Equípate con armas y munición rápidamente para hacer frente a los saltarines. Es fundamental que consigas el lanzallamas. Por último, abre la puerta que hay al final del pasillo principal, donde te aguarda otro personaje. Para desactivar la puerta de seguridad láser, tienes que pulsar el primer y último interruptor. En la sala de celdas, libera a Fisk, y luego busca una celda con una rejilla. Rómpela de un tiro y ve por ahí. Llegarás a una sala de dos niveles, en el inferior hay dos cosas humanoides. Debilítalas desde arriba y luego baja a quemarlas, o usa una granada incendiaria, si la tienes. Desde ahí puedes reunirte con el resto del equipo y hacer que Dixon repare la caja de fusibles que proporcionan energía al ordenador. Usa el ordenador para obtener el código y dirígete al ascensor (que está en la sala del personaje que se transformó) para completar definitivamente este nivel.

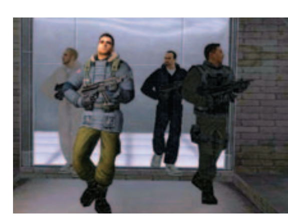
Quiz 3

¿Desde donde se produce la batalla final del juego?

A. Desde lo alto de un edificio

B. Desde un helicóptero.

C. A bordo de un robot gigante.



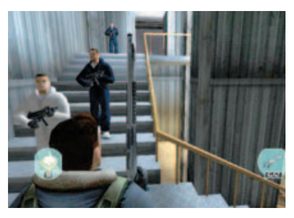
MATENIMIENTO

Al poco de bajar del ascensor, te las verás con los primeros oponentes humanos del juego. Acaba con ellos y dirígete por el pasillo de la izquierda. Al final del pasillo. Haz que Dixon manipule la caja de fusibles y aprovisiónate en la habitación a la que ganas acceso. Luego ve al pasillo por el que apare- ▶▶



Los saltarines entran por la ventana. Cierra las puertas para que no entren todos a la vez, luego ábrelas de una en una cuando estés preparado.

cieron los soldados del principio del nivel y despéjalo. Si consiguen activarla torreta, puedes destruirla con disparos de escopeta, simplemente asómate, dispara, y vuelve a ponerte a cubierto. Repite hasta acabar con ella. Puedes usar este truco con muchas de las torretas de techo que encontrarás durante el juego. Al final del pasillo encontrarás una rejilla a mano derecha, dispara para romperla y ve por ahí, dejando atrás al equipo, hasta llegar a un nuevo pasillo. Echa a correr tan pronto como llegues a él, porque se declarará un incendio.
Pasa de largo de la cosa, no te entretengas con ella, y deja que las llamas la liquiden. Al final de tu carrera llegarás a una sala adyacente al pasillo en el que dejaste a tus compañeros. También verás que las dos cosas encerradas están en realidad dentro de una incineradora. Sólo tienes que explorar los pasillos adyacentes para activar los interruptores y el combustible. Pulsa el interruptor número uno en la sala de la incineradora para acabar con las cosas. No te acerques a la incineradora durante el proceso, ya que aunque las puertas estén cerradas, te puedes quemar igual. Ahora que el camino está libre, Dixon puede reparar la caja de fusibles para que puedas guardar la partida en la terminal de grabado. Luego dale al interruptor 4, ve por la puerta que se abre, y métete en el ascensor al final del pasillo con todo tu equipo.



LA FUNDICIÓN

La zona a la que llegáis tiene varios hornos, cuídate de no acercarte demasiado a ellos para no quemarte. En la sala adyacente, de dos niveles, puedes practicar tiro al blanco con los soldados del nivel inferior si eres lo bastante rápido con el rifle francotirador. Te encontrarás con Temple, cúrale y dale un arma.



las cosas no son capaces de traspasar las puertas antibalas del laboratorio médico.



Estos andadores están encerrados en una incineradora, lo cual te facilita el trabajo. ¡Sin compasión!



SIGUE AVANZANDO por el nivel y, cuando encuentres una trampa láser explosiva que te cierra el paso, simplemente dispara al explosivo desde una distancia prudencial para detonarlo sin que te haga daño. Finalmente llegarás a un largo pasillo oscuro lleno de acción.
Cuando restaures la electricidad, usa la cámara-ametralladora para volar por los aires los barriles de combustible y despejar el paso. Tras superar la última puerta, previa reparación de su correspondiente caja de fusibles, llegarás a una habitación que es la antesala a tu segundo encuentro con un jefe final. Está al otro lado de una puerta tipo persiana, tendrás que subir a la cabina elevada para reparar la caja que te permite abrirla. Una vez muerto el monstruo, pulsa el interruptor que tiene detrás para entrar en una sala en la que encontrarás una bomba. Tienes 35 segundos para llegar al ascensor, corre a toda pastilla sin distraerte y llegarás sin problemas.

Quiz 4

¿Cómo acabamos con el pulpo gigante?

A. La muestra de sangre revienta el contenedor de la pistola
B. La muestra de sangre se vuelve de color verde
C. La muestra de sangre comienza a arder

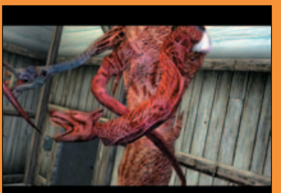


LAS CARGAS DE C4

El objetivo de este nivel es obtener las cargas de C4 necesarias para volar los aviones de transporte. Comienzas en la nieve, pero pronto entrarás en un recinto que está lleno de soldados. Recórrelo como buenamente puedas, lo más importante es que salves a Powell de los soldados. Cuando lo tengas de tu lado, procede a hacer un "tour" por las diferentes cajas de fusible que no pudiste reparar, Powell las reparará por ti. Ojo, hay una situada en una habitación muy siniestra, llena de sangre y con un cuerpo colgado del techo. Deja esa para la última, porque puede que Powell entre en crisis de pánico después de entrar ahí. Si ocurre eso, desármale rápidamente con el Taser y luego abandónale o inyéctale una dosis de adrenalina (si la tienes) para sacarle de la habitación. La llave de la habitación con las cargas de C4 está en una sala en cuyo interior puedes ver que tam-

El primer jefe final

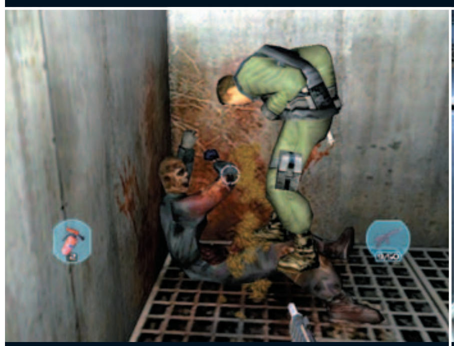




EL MÁS DÉBIL de los tres jefes finales que vas a encontrarte es fácil de burlar si te mueves de derecha a izquierda todo el rato. Necesita tiempo para alinearse contigo antes de atacar, así que si no paras de moverte y no te atascas con nada, puedes esquivarle sin muchos problemas. Métele plomo continuamente y, cuando tenga todos sus puntos vulnerables en rojo, acércate para rematarlo convenientemente con el lanzallamas.

LA AUTÉNTICA DIFICULTAD de este enfrentamiento son los saltarines que irrumpen en la habitación. No sólo distraen tu apuntado automático, sino que pueden matarte fácilmente si no les prestas atención. La clave para librarte de ellos es, nada más comenzar, meterse tras una especie de mampara que hay en la habitación. Ahí detrás hay un nido de saltarines, que es de donde salen. Destrúyelo y no tendrás que preocuparte por ellos. Así podrás combatir al jefe final sin distracciones.

Atrae a esta cosa a la cocina, así aprovecharás el incendio para acabar con ella. Tú espera en la esquina a que los extintores del techo lo apaguen.


Hasta la primera papilla: las escenas truculentas pueden hacer que tus compañeros vomiten.


Algunas cosas te escupen, lo cual te ralentiza y dificulta tu puntería, además de dar mucho asco.

El segundo jefe final





LA TÁCTICA es fundamental para abatir a este monstruo, que es mucho más duro y pega más fuerte que el anterior. Ante todo, conserva la calma. Desde tu posición inicial, oculto tras unas cajas, no puede verte ni alcanzarte, así que puedes planear tus movimientos con cuidado. Lo primero es reparar la caja de fusibles que hay a la izquierda.

LUEGO, PARAPETADO TRAS LAS CAJAS, lánzale una granada detrás de otra para debilitarle, con trayectoria parabólica (¡cuidado, no sea que te caigan encima!). Cuando creas que ya lo tienes a punto, corre para activar el interruptor que tiene a su derecha, eso hará que una descarga eléctrica lo deje aturdido.

LA DESCARGA ELECTRICA sólo dura unos segundos, así que tendrás que ser rápido. Si el bicho ya está en rojo a raíz de tus granadazos, saca el lanzallamas y flaméalo hasta darle muerte. De no ser así, tendrás que debilitarlo con disparos convencionales mientras te mueves de un lado a otro, o bien volver a tu parapeto para repetir todo el proceso.

CUANDO TODO COMIENCE A ARDER Y A ESTALLAR, MANTÉN LA CALMA Y CAMINA LENTAMENTE HACIA LA SALIDA PARA EVITAR QUE TE ALCANCEN LAS EXPLOSIONES

El tercer jefe final







EL MÁS DURO de los jefes finales cuelga del techo, y tiene a su lado una cámara de cristal en la que hay encerrada una cosa humanoide. Este bicho es duro de verdad, pega rápido y fuerte. Un enfrentamiento directo contra esta aberración es muy complicado de solventar.

HAY UN TRUCO mediante el cual puedes derrotarle fácilmente. Nada más comenzar, avanza hasta colocarte justo delante de él. No te muevas adelante ni atrás, simplemente avanza recto. Si te quedas corto, el monstruo te atacará. Avanza un poco hasta que veas que el bicho no te ataca.

UNA VEZ EN POSICIÓN, destruye la cámara de cristal y acribilla a la cosa humanoide. Luego flaméala. Lo más importante es que no te muevas de tu zona segura. Luego acribilla al jefe hasta que la retícula de estado se ponga roja.

PARA TERMINAR, usa el lanzallamas contra el jefe final. Empezará a agitarse y verás que sufres daños. ¡TRANQUILO! No te está atacando, lo que pasa es que te quema al golpearte con su cuerpo en llamas. Sigue aplicándole el lanzallamas y usa botiquines de salud cuando haga falta. Con uno o dos te debería sobrar.

bién hay una cosa cuadrúpeda, así que no te queda más remedio que abrir esa puerta y acabar con ella. Cuando tengas el C4 , sal a la carrera del lugar por donde has entrado.



LA TORRE DE CONTROL

Tu primer objetivo es colocar las cargas de C4 en los cuatro aviones que hay en cada uno de sus respectivos hangares. Cada hangar está patrullado por uno o dos guardias, debes eliminarlos sin que lleguen a tocar los controles que cierran las puertas de los hangares, ya que de otro modo fracasarías en la misión. Una vez hecho esto, dirígete al edificio central. Dentro puedes encontrar a Reed, un médico que está siendo atacado por una cosa humanoide. Si consigues salvarle, te supondrá un útil suministro de botiquines durante este nivel. Cuando finalmente consigas acceso a la parte de arriba, te encuentras con que tienes que disparar a las cargas de C4 desde lo alto, con el inconveniente de que las puertas de todos los hangares comienzan a cerrarse tan pronto como revientes la primera. Antes de empezar a disparar, asegúrate que las dos salas desde las que debes efectuar los disparos están limpias de enemigos. Tendrás que ser muy rápido al pasar de una sala a otra y no distraerte con nada. Luego ve al edificio de mantenimiento, sal por la ►►

Quiz 5

Hay una variedad de cosa humanoide que posee una facultad especial. ¿Cuál es?

A. Trepa por las paredes
B. Puede generar nuevos saltarines desde su estómago
C. Lanza fuego por la boca

La Solución

GUÍAS Y TRUCOS

LAS TORRETAS TARDAN UN POCO EN PONERSE EN FUNCIONAMIENTO. SI TE ASOMAS, DISPARAS, Y VUELVES A ESCONDERTE, NO DEBERÍAN LLEGAR A DARTE

puerta de atrás y rompe la rejilla para salir rápidamente de este nivel por un estrecho conducto.



LA GRAN ESCALERA EN ESPIRAL

En todo juego de tiros hay una parte que es dificilísima. En «The Thing», esa parte comienza cuando llegas a la gran escalera en espiral. Primero salva al médico y dile que te espere, ya que es fundamental que lo mantengas con vida comienza a bajar y liquida a los saltarines que vayan apareciendo. Cuando estés herido, retrocede para que te curen. Casi todos los cuerpos en las esquinas sueltan saltarines en abundancia, así que estate atento. Las torretas de las paredes pueden destruirse disparando a los bidones que tienen debajo o buscando un ángulo en la escalera desde el que dispararles sin que te vean. Cuando liquides a la cosa cuadrúpeda, concéntrate en eliminar a las torretas que queden impidiéndote el paso y sal por la puerta del fondo cuanto antes. La munición escasea. Luego llegarás a una serie de corredores protegidos por torretas. Lo que tienes que hacer es correr hasta los interruptores para desactivaros, los cuales están dentro de una habitáculo adyacente. Tienes que hacer esto muy rápido, o de otro modo te acribillarán. Asume que te llevarás algún o que otro tiro. Si la puerta está bloqueada por cajas, destrúyelas a tiros desde un lugar seguro. La sala más complicada tiene cuatro torretas, y cuando desactivas las dos del frente, se activan las dos de detrás. La clave es disparar desde el marco de la puerta a las dos torretas que te quedan más cerca hasta destruirlas y luego darle al interruptor para desactivar las que quedan.



■ Tienes que encerrar a la cosa andadora en la mesa de operaciones, y luego en la sala de esterilización.



■ Esta sala es tan horrible, que a Powell le dará una crisis de pánico y quizá ya no pueda salir de ella.



■ La escalera está en llamas, usa el extintor y avanza con cuidado para que no te pillen las explosiones.



La batalla final

LA ULTIMA MANIFESTACIÓN de la cosa es, paradójicamente, la más sencilla de matar, pero puede que el hecho de estar disparando con una ametralladora de alto calibre tenga algo que ver.

LOS BARRILES que hay en su base es lo primero a lo que debes disparar: eso hará que unos chorros de llamas la rocíen continuamente. Si no haces esto, por mucho que le dispares, la cosa no morirá.

LOS PUNTOS VULNERABLES del monstruo son el extremo en forma de garra o, aún más fácil, esa especie de bulbo que tiene en el "cuello" y del que sale un tentáculo de vez en cuando. Dispárale ahí y, al cabo de un rato, la cosa morirá.



LABORATORIO DE ARMAS

Haz el test de sangre a los dos tipos del principio para determinar cual de los dos está infectado. Mata al monstruo y el otro se unirá a ti. Se trata de un ingeniero, haz que te repare las cajas de fusibles de la zona. Luego tendrás que usar un control remoto para abrirle una puerta. Tras la explosión, usa la ametralladora por control remoto para destruir los nidos de saltarines. En la habitación de gas letal tienes que actuar rápido: primero repara la caja de fusibles de la pared, y luego usa la ametralladora por control remoto para destruir el tanque de gas de la derecha. Después de llegar a la galería de tiro, te las tendrás que ver con un jefe. Una vez hayas acabado con el monstruo, se declarará un violento incendio. Camina lentamente hacia la salida. Tendrás que subir de nuevo la gran escalera en espiral y colarte por el conducto. Pero cuidado, después de matar a unos soldados, te encontrarás con dos brutales cosas humanoides, usa el lanzallamas para prender el suelo si ves que te van a acorralar. Una vez pasado el conducto, llegas a la caverna inicial, donde hay cuatro cosas aguardándote. En este punto probablemente andes corto de salud, pero no temas, hay un truco: atráelas de vuelta hacia el conducto y métete dentro. No podrán seguirte y tú podrás acribillarlas.

Whitely escapa y hay todo un ejército entre él y tú. Es hora de sacar el rifle francotirador. A medio camino, a mano izquierda, hay un refugio donde puedes recuperarte. Tras llegar al domo tendrás que recorrer un laberinto lleno de soldados. Recomendamos el uso de la escopeta y aprovecharlas trampas láser en tu beneficio. Una vez fuera, elimina a los francotiradores con tu propio rifle francotirador (usa los bloques para esconderte). Por último, toma el corredor en la nieve que verás a la izquierda para librar la batalla final. ¡Valor y buena suerte!

G.P.H.

Quiz 6

¿Cuál es la solución para que a un personaje histórico vuelva a aceptar ordenes?

A. Administrarle una descarga eléctrica con el taser

B. Darle un par de bofetadas

C. Ponerle una inyección de adrenalina

Soluciones Quiz

1. A. Quemarlas. **2.C.** Humo. **3.C.** Desde un helicóptero. **4.A.** La muestra de sangre revienta el contenedor de la pistola **5.B.** Puede generar nuevos saltarines desde su estómago **6.A.** Ponerle una inyección de adrenalina

Gran Concurso

¡¡Disfruta a tope del sonido en tu ordenador!!

SORTEAMOS:

3 Auriculares Digitales DSP-500, 3 Auriculares Digitales DSP-400, 2 Auriculares Digitales DSP-300, 2 Auriculares Digitales DSP-100

¡¡Participa en nuestro concurso y llévate tu premio!!





DSP-300 DSP-100 DSP-500 DSP-400

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de noviembre de 2002.



Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: **mm94plantronics**







Mafia The City of Lost Heaven

Gánate al Don (2ª parte)





Si pensabas que ya habías pasado lo peor es que aún no has visto nada… Pronto descubrirás que las cosas nunca son lo que aparentan, y que en el mundo oscuro de la mafia siempre hay una bala dispuesta a entrar por tu cabeza. Sigue al pie de la letra nuestros consejos y tu camino a la perdición será algo más llevadero. Te lo garantizamos.



CAPÍTULO 11 VISITANDO A LOS RICOS

Don Salieri necesita apropiarse de ciertos documentos de valor, y quién mejor que el intrépido Tommy para llevárselos a las manos. Recoge a Salvatore, un viejo perro italiano experto en la apertura de todo tipo de cerraduras y luego conduce hasta la lujosa mansión de Oak Hills. El recinto está bien resguardado, pero si memorizas el recorrido de cada vigilante no habrá sorpresas que valgan. Cobíjate tras los arbustos y ordena a Salvatore que permanezca escondido en cuclillas (tecla usar - agachado). Así evitarás tener que preocuparte por su seguridad. Para despejar el camino inicial, fíjate en el primer matón de tu izquierda… se detiene unos segundos oteando el terreno, y luego reanuda la marcha en dirección contraria. Cuando se gire, corre tras él y azótale con el bate por la espalda (no olvides recoger su escopeta de cartuchos). Como habrás podido comprobar nadie advertirá tus pasos, y si rodeas los setos pegado a ellos será muy difícil que te descubran (a no ser que efectúes disparos).

A tu derecha según entraste en el jardín hay otro tipejo, apoyado sobre la barandilla de una pequeña pérgola. Aprovecha que está distraído para eliminarle. Si todo ha ido bien, aún quedarán cinco tipos duros por eliminar (dos charlando tranquilamente junto a una fuente, un tercero cubriendo la piscina y otros dos en la parte trasera). Puedes optar por infiltrarte en la casa directamente, pero es mejor que acabes con toda la vigilancia por completo para efectuar el robo con mayor tranquilidad. En caso contrario podría sorprenderte la asistenta, y si paseas junto a las ventanas o enciendes las luces subirán a buscarte. Así pues, acércate sigilosamente hacia la piscina y noquea al vigilante por la espalda.

▶ **Luego ve armado** con la escopeta hacia los hombres que charlan al lado de la fuente, y dispara sobre uno de ellos. El segundo te responderá inmediatamente, así que rueda por el suelo para esquivar sus balas y acaba con él. Transcurridos unos segundos, los dos tipos restantes irán en tu busca. Utiliza la Colt para reducirlos desde lejos. Una vez dentro de la mansión, dirígete al piso superior y busca una habitación con una gran mesa de despacho. En ella hallarás la caja fuerte que Salvatore deberá forzar. Antes de escapar aparecerá otro matón más, armado con una Tommy Gun. Liquídale, deja a Salvatore en su calle y regresa al bar.

Si deseas conseguir otro coche en esta misión, fíjate en el recuadro adjunto.

Quiz 1

¿Quién te propondrá robar el banco nacional?

A. Sam.
B. Salieri.
C. Paulie.



CAPÍTULO 12 UN GRAN TRATO

El bueno de Paulie ha conseguido un cargamento de whisky de primera y Don Salieri quiere que sus ▶▶

A estas alturas ya eres todo un matón profesional a las órdenes del viejo padrino Salieri, pero pronto aprenderás que toda tu experiencia puede depender, en un momento dado, de factores tan incontrolables como la suerte. Quizás esta guía te ayude a evitar sorpresas.

mejores hombres se encarguen de la recogida (tercer piso del parking de la ciudad). Tras una breve conversación con vuestros proveedores os veréis sorprendidos por cientos de matones atrincherados tras varios vehículos. Para evitar resultar herido, cúbrete tras las columnas de cemento y rueda por el suelo esquivando las balas. Empuña tu Thomson con decisión y apunta a los barriles explosivos siempre que puedas. Ten cuidado con permanecer cerca de los vehículos aparcados, ya que si las balas alcanzan el depósito de combustible explotarán en tus narices.
En cuanto tus hombres y tú acabéis con la primera oleada de matones, recoge toda la munición que puedas y continúa el descenso por el parking (nunca por las escaleras de servicio). El recorrido será tan metódico como peligroso… disparar y esconderse, disparar y esconderse. Acabada la fiesta de plomo, regresa al tercer piso y conduce el cargamento de licor hasta la salida del parking, pero no te confíes, porque a la salida del parking habrá toda una tropa de asesinos dispuestos a impedir vuestra huida.

Quiz 2

¿Cuántos intentos necesitas para acabar con S. Morello?

A. Cuatro.
B. A la tercera va la vencida.
C. Depende de cómo juegues.

▶ **TENIENDO EN CUENTA** que ya estás dentro de la camioneta, parece lógico huir en dirección al bar de Salieri, pero si haces eso serás perseguido por dos coches que te darán caza de inmediato y harán explotar tu cargamento. En su lugar, sal del vehículo y ametralla a tus futuros perseguidores. Si aparece un policía no lo dudes, dispara también sobre él. Concluida la masacre regresa al bar de Salieri evitando a la poli. Ten en cuenta que si eres interceptado por coches patrulla poco tendrás que hacer excepto reiniciar la misión…



En cuanto veas el cadáver de Paulie, apresúrate a salir de su apartamento, o la policía te culpará del asesinato…



Para avanzar en la última misión asegúrate de que has acabado con todos tus enemigos.



En los tiroteos, intenta buscar lugares que fuercen a tus enemigos a aparecer de uno en uno.

EN LOS TIROTEOS TEN CUIDADO CON LOS VEHÍCULOS, YA QUE LAS BALAS PUEDEN HACER EXPLOTAR LOS DEPÓSITOS DE COMBUSTIBLE

Roba un speedster 851





TRAS ACABAR CON SERGIO MORELLO (misión 15) puedes hacerle una visita a Luca Bertone. Simplemente en lugar de volver al bar de Salieri ve al autoservicio y el viejo mecánico te pedirá que recojas a un amigo en apuros, en pleno barrio de Chinatown. Dirígete allí con un coche de cuatro plazas suficientemente potente y espera a que el hombre malherido se monte en el coche.

LLEVA A TU PASAJERO hasta el médico en Oakwood a toda velocidad, o te palmará en el asiento antes de que puedas darte cuenta. Si todo ha ido bien, al regresar al autoservicio el caradura de Luca te dirá cómo robar un flamante deportivo Bruno Speedster aparcado en Central Island. Para robarlo con seguridad deberás apañártelas para quitarte de encima al tipo duro que vigila el juguetito, pero el intento habrá valido la pena.



CAPÍTULO 13 BON APPETIT!

A Salieri se le ha antojado un buen plato de comida italiana, pero se ha quedado sin hombre de confianza que le cubra las espaldas. Así pues, deberás conducirle al local Pepe's armado con tu Colt 1911, a la espera de cualquier imprevisto. Poco después del primer plato un ejército de sicarios de Morello irrumpirán al otro lado del escaparate, armados con ametralladoras y escopetas. En principio no sufras demasiado por Salieri, ya que sabrá defenderse por sí mismo. Dirígete al callejón que hay al otro lado de la trastienda y elimina rápidamente al gángster que lo cubre. Luego recoge su Tommy Gun y rodea el local para sorprender a los demás matones por delante. Amparándote tras la esquina no debería resultarte demasiado difícil acabar con el asedio. Si todo ha ido bien y Salieri aguanta, vuelve sobre tus pasos y quédate junto al Don. Luego registra con precaución el piso adjunto al restaurante, subiendo por las escaleras de espaldas hasta que te topes con otro tipo.

▶ **EN EL PAPEL PARECE** fácil, pero la verdad es que éste tan sólo describe una entre mil variantes (ya sabes, buena suerte y paciencia). Eso sí, vigila el estado de salud de Salieri en todo momento y recoge cuánta munición puedas. Finalizado el tiroteo, haz inventario de armas y conduce hasta el apartamento del traidor. Acabar con él y con su pandilla será fácil, siempre y cuando tu nivel de salud esté alto.



CAPÍTULO 14 FELIZ CUMPLEAÑOS

Morello tiene que pagar cara su osadía, y qué mejor forma de hacerle entender el mensaje que acabando con sus políticos a sueldo.



■ Para cargar las cajas de cigarros puros con mayor eficiencia, sitúa la camioneta en la posición indicada en la fotografía.



■ En el robo al banco permanece atento a los guardias de seguridad que aparecen de la nada.



■ Los guardaespaldas del barco de recreo son muy superiores a ti, no te enfrentes a ellos.

Roba un Celeste Maraue 500

ELIMINADO Morello en la misión 16, hacer un "trabajito" para Luca será todo un paseo… aunque primero deberás acercarte hasta el Bar de Salieri para dejar a tus hombres en la puerta, ya que si acudes primero a Luca no se te asignará ningún encargo. Los chicos están demasiado cansados como para acompañarte en hurtos menores.

EL SUCIO negocio consistirá en deshacerte del coche utilizado en un delito para que la policía no lo encuentre. Luca te pedirá que lo conduzcas hasta las colinas de Oakhills para hundirlo en el mar. El único inconveniente es que si te cruzas con la poli te verás en un serio aprieto, ya que el vehículo se encuentra en busca y captura.

INTENTA conducir hasta el lugar indicado y, una vez allí, apárcalo justo en el borde del precipicio. Obviamente no podrás lanzarlo contigo dentro, así que tendrás que apearte y robar otro coche para empujarlo. Cuando vuelvas al autoservicio Luca te dirá cómo conseguir un Celeste Marque 500 (mata al dueño o te disparará mientras lo robas).

Dirígete al puerto de la ciudad y busca el barco de recreo del enemigo de Salieri.

▶ **EL CONSERJE** a pie de embarcadero no te dejará pasar sin identificación, pero podrás encontrar un traje de marinero en el edificio de enfrente. De esa forma pasarás totalmente desapercibido hasta el momento justo del asesinato.

Para hacerte con la pistola a bordo del barco ve al retrete que hay al final de la segunda planta. Tu personaje musitará contrariado por no disponer de la llave.

Luego vuelve al piso inferior y recoge el cubo de metal que hay en uno de los servicios. Habla con el jefe de tripulación DOS veces, y al final acabará accediendo a entregarte la llave. Vuelve de nuevo al retrete bloqueado y abre la puerta. Tras una desagradable labor de limpieza (-sic-), deshazte del cubo y recoge la pistola oculta (no olvides guardar el arma antes de salir). Por último devuélvele la llave al jefe de tripulación.

Si has sido rápido, aún tendrás que esperar un rato hasta que salga el político, así que aprovecha para subir a cubierta (tercer piso) y prepárate agazapado tras el piano que hay junto a la orquesta. Tu víctima no tardará en iniciar su discurso, pero antes de dispararle analiza la situación y piensa en la mejor vía de escape. Para alcanzar la lancha de Paulie deberás llegar hasta el piso inferior (parte izquierda) según miras hacia el público. Dispara dos o tres tiros certeros a tu objetivo y sal corriendo haciendo "eses" sin mirar atrás. Esta también es una misión dura. Será mejor que te armes de paciencia.

Quiz 3

¿Cuándo debes secuestrar la camioneta en el puerto?

A. Antes de que salga del puerto.

B. Antes de que descargue.

C. Después de que descargue.



CAPÍTULO 15 ¡BASTARDO AFORTUNADO!

Lo que en principio debería ser una misión sencilla (asesinar a Sergio Morello) va a convertirse en una de tus mayores pesadillas.

En primer lugar conduce a Paulie hasta el restaurante "Jardín Italiano", donde debería estar S. Morello. Tan sólo usa la cabina de teléfonos para identificarle, y Paulie acabará con la vida de tu interlocutor. Luego no tendréis más remedio que salir a toda prisa con el rabo entre las piernas.

La segunda intentona consistirá en llegar hasta la casa de Sergio Morello para colocar explosivos en su coche. El lugar estará vigilado por su guardaespaldas, pero si esperas lo suficiente acabará entrando en el edificio. Aprovecha entonces para colocar el TNT en los bajos de su coche, y regresa de nuevo con otro trabajo chapucero marca de la casa. Dicen que a la tercera va la vencida, pero no te fíes… El bobo de Paulie propondrá un tiroteo a bocajarro, así que no tendrás más remedio que llevarle hasta el lugar indicado. Una vez allí, su ametralladora quedará encasquillada y tendréis que huir como alma que lleva el diablo. Espera en el coche hasta que Paulie suba, y a continuación aprieta el acelerador a fondo en dirección al bar de Salieri. Es imprescindible que pierdas de vista a tus perseguidores lo antes posible, o que en todo caso fuerces un tiroteo para acabar con ellos. Finalmente te hallarás en el puerto de la ciudad, intentando acabar el trabajo mal hecho de tus sustitutos... Nada más atravieses la barrera, varios hombres te estarán esperando, atrincherados tras sus coches. Acaba con ellos y hazte con una Tommy Gun, pero en lugar de seguir andando a pecho descubierto usa una camioneta para llegar hacia el final del todo. En cuanto bajes del vehículo tendrás que deshacerte de varios matones (hay más de quince en el mapa).

▶ **SERGIO ESTÁ** escondido en uno de los almacenes que hay junto a las vías del tren (fíjate en su coche aparcado para localizar el lugar), aunque no podrás acceder a él por las buenas.

Utiliza las agujas de intercambio de vías para dirigir un vagón de combustible hacia su escondrijo, y luego acércate hasta la persiana del almacén. Una cerilla hará el resto, aunque antes de dar con Morello tendrás que vértelas con varios guardaespaldas apostados encima y detrás de las cajas de mercancía.

Finalmente, acaba con Morello y regresa al bar de Salieri. Si deseas conseguir un coche nuevo, fíjate en el cuadro adjunto.



CAPÍTULO 16 CRÈME DE LA CRÈME

Ha llegado el momento de… ¡Asesinar al capo Morello en persona! Para ello, tendrás que acudir con tus secuaces en un coche rápido (habla con Ralphy) hasta el teatro principal. Lo ▶▶

malo es que llegaréis tarde, y sólo os dará tiempo a ver cómo la limusina blanca de Morello huye de vosotros… Ya sabes lo que toca en esos casos. Persigue la limusina sin el limitador de velocidad y pégate a su cola todo lo que puedas. Tus hombres le dispararán desde las ventanas, pero su vehículo dispone de blindaje antibalas y ruedas reforzadas, por lo que será casi imposible acabar con él por la vía rápida (a no ser que ocurra un providencial accidente). Simplemente síguele hasta la carretera general.

▶ **EVENTUALMENTE** el chófer de Morello girará en el aeropuerto. Si sucede eso, tu "trasto" se calará y tendréis que bajar para perseguirle a pie por la pista de aterrizaje. Acaba con sus secuaces y cuando veas despegar al biplano dispara a los dos motores para hacer que se estrelle. También puede suceder que la limusina de Morello no se detenga en el aeropuerto, y siga hasta el final de la carretera. En ese caso sólo tendrás que perseguirle hasta un punto muerto. A tu regreso puedes optar por visitar a Luca para conseguir un nuevo coche (ver recuadro adjunto).



CAPÍTULO 17 CAMPAÑA ELECTORAL

De nuevo te toca asesinar a un político… sólo que esta vez tendrás que hacer de francotirador, al más puro estilo Oswald.

Dirígete hasta la antigua cárcel de la ciudad. Las puertas principales estarán bloqueadas, pero si rodeas el edificio podrás acceder por la red de alcantarillado (mata al operario plasta para evitarte problemas después). Una vez dentro escudriña el lugar y sube a la segunda planta.

Enseguida comprobarás que la cárcel es un lugar estratégico y está bien defendida, aunque ya sabes lo que tienes que hacer en esos casos... Eso sí, intenta cubrirte tras las puertas y esperar a que sean tus enemigos quienes te busquen a ti, y no al revés, ya que de lo contrario puedes verte con seguridad en un serio aprieto.

▶ **LAS SIGUIENTES** escaleras están derruidas, por lo que no tendrás más remedio que salir al balcón exterior y utilizar las escaleras de madera (si puedes, acaba con todos los perros del patio para despejar tu huida).

Tras una patada certera en la puerta, comprobarás que al otro lado te estarán esperando. Busca las escaleras de la torre. Una vez llegues a la parte más alta, saca el rifle con mira telescópica y activa el zoom.

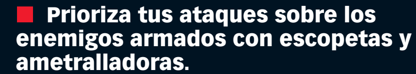
Busca un pequeño islote con un montón de gente reunida. Ahí estará el político dando su charla. Atina el pulso… ¡BANG! Si fallas el tiro, sus guardaespaldas le cubrirán rápidamente y habrás fracasado. Si aciertas, deshazte del rifle y baja las escaleras como alma que lleva el diablo.

Llegarás al patio de los perros rabiosos, y podrás salir por la puerta principal disparando al candado. Al otro lado habrá varios detectives de la policía haciendo preguntas, así que coge tu coche y sal pitando a toda pastilla. (Nota: si aparcaste tu coche cerca del alcantarillado, entonces será mejor que salgas por allí en lugar de por el patio principal)



■ Para conseguir la pistola de Vincenzo tendrás que convencer al jefe de tripulación para que te dé la llave del retrete.





■ Prioriza tus ataques sobre los enemigos armados con escopetas y ametralladoras.



■ Cuando termines una misión no la eches a perder por enseñar tus armas en público.

Lassiter V16 & Trautenberg





DE NUEVO, si visitas a Luca tras el atentado de la misión 17, este te pedirá que salves a uno de sus colegas de ser arrestado por la policía. Para ello, asegúrate primero de contar con un coche MUY rápido (si es necesario, ve al garaje del bar Salieri y cambia de vehículo). Recoge al hombre en apuros en el lugar indicado y llévalo de vuelta al autoservicio en tiempo record. Luca no dudará en darte la dirección exacta en la que hacerte con un flamante Lassiter V16.

EL ATRACO al banco de la misión 18 será mucho más gratificante a la hora de escapar si cuentas con un vehículo rápido y potente. Para ello, ve al autoservicio de Luca y este te dirá el lugar exacto en el que interceptar un impresionante Trautenberg J alemán. Tan sólo colócate frente a tu objetivo y obligale a detenerse. Para efectuar el robo con seguridad tendrás que matar al propietario, o te disparará para defender su preciado deportivo. Comparado con el golpe posterior, este hurto será pan comido.

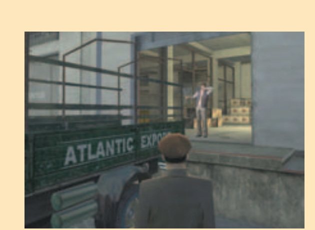
Quiz 4

¿Qué ocurre si enciendes las luces en la mansión?

A. Los guardas se darán cuenta.

B. Soltarán a los perros.

C. Verás con mayor claridad.



CAPÍTULO 18 SÓLO PARA RELAJARSE

Al viejo Salieri no hay quién le entienda… esta vez quiere que robéis un estúpido cargamento de cigarros puros. Pero las órdenes son las órdenes, así que conduce hasta el punto acordado para dejar a Sam. Luego sube al coche y conduce hasta el acceso al puerto de carga. Verás que un camión está a punto de cruzar la barrera para salir.

▶ **SÍGUELO EN TU VEHÍCULO** sigilosamente hasta el almacén de destino. Allí se detendrá un buen rato y descargará la mercancía. En el momento en que salga del callejón y se disponga a regresar vacío, bloquéale el paso con tu coche, róbale



La escopeta de cartuchos es prácticamente inocua a larga distancia, así que intenta mantener a tus enemigos alejados.



No dejes que los detectives te registren o interroguen. Acabarán descubriendo que vas armado.



Las armas de Vincenzo no siempre son la mejor opción. Usa también las de tus enemigos.

Consigue un Thor 812



EL FINAL (misión 20) está a la vuelta de la esquina, pero si todavía conservas algo de humor para concederle un último favor a Luca, este sabrá recompensarte. Eso sí, el coche que consigas no te servirá de mucho, ya que en adelante no necesitarás un cuatro ruedas por razones obvias. La mecánica es conocida... Ve al autoservicio y Bertone te pedirá que vayas al burdel Corleone para vigilar a una fulanilla traviesa hasta su casa. Simplemente espera a que salga por el hall principal y luego síguela andando desde lejos.



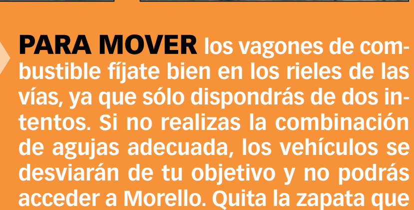
TU CARAMELITO de recompensa, un majestuoso Thor 812, estará esperando en el almacén de coches seminuevos de Chinatown, pero para robarlo con tranquilidad tendrás que matar a unos cuantos chuchos agresivos (mátalos desde fuera tranquilamente para evitar que te ataquen y te muerdan). Luego dispara al candado para acceder al recinto en el que se guarda en coche en cuestión y hazte con el premio. Aunque no sirva de mucho, por lo menos te habrás entretenido antes del sufrimiento final que te espera en el final del juego... Y bueno, no olvides que un coche es un coche.

PARA ATRAPAR A MORELLO, CAMBIA LAS AGUJAS DE LAS VÍAS PARA DIRIGIR EL VAGÓN DE COMBUSTIBLE HACIA EL ALMACÉN INACCESIBLE

Consejo para la misión 15







¿DESPERADO con la amplitud del puerto donde se esconde Sergio Morello? ¿Siempre llegas al final con poca salud? Entonces barre a todos los enemigos, asegurando palmo a palmo el escenario. En cuanto quede todo despejado busca botiquines de salud en dos de los edificios.

LAS GRÚAS de carga cobijan a varios francotiradores. Si caminas cerca de los buques mercantes es más que probable que recibas algún tiro de gracia, así que intenta caminar por sitios cubiertos, o al menos acaba con las posiciones que te resulten incómodas para mover los vagones del final.

PARA MOVER los vagones de combustible fíjate bien en los rieles de las vías, ya que sólo dispondrás de dos intentos. Si no realizas la combinación de agujas adecuada, los vehículos se desviarán de tu objetivo y no podrás acceder a Morello. Quita la zapata que frena el vagón cuando estés seguro.

RECUERDA que algunos vagones de combustible son explosivos. Si disparas sobre ellos probablemente consigas deshacerte de unos cuantos matones por la vía rápida... Igualmente, si permaneces mucho tiempo dentro de las camionetas mientras te disparan estas explotarán contigo dentro...

los papeles al conductor y secuestra la camioneta. A la entrada del puerto nadie se dará cuenta del cambiazo. A continuación, conduce recto hasta llegar a un almacén en el que hay un tipo de pie, vigilando las cajas de puros. A partir de aquí tienes varias alternativas. La primera y menos "ruidosa" es hablar con ese tipejo para que te de un trabajito. Tendrás que cargar todas las cajas del callejón de enfrente al almacén de despacho, y para ello tendrás que pedir ayuda a dos de los empleados que charlan amigablemente junto al lugar. Cumplida la tarea, vuelve a hablar con el jefe para convencerle de que se aleje de allí, y luego coloca la camioneta "de culo" al almacén para a cargarlas más fácilmente en la parte trasera. La segunda opción (arriesgada pero directa) consiste en colocarte tras el jefe de personal y atizarle con el bate. Evidentemente los guardias se percatarán del asunto, así que tendrás que lidiar con cuatro o cinco de ellos. Lo bueno es que así podrás cargar las cajas a placer sin tener que preocuparte de nada más. En cuanto la camioneta esté cargada, sal pitando hasta el callejón donde te esperan Sam y Paulie.

Quiz 5

¿Cómo puedes acceder al barco de recreo?

A. Con un pase falsificado.
A. Matando al conserje.
A. Vistiéndote de marinero.

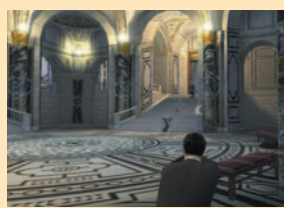


CAPÍTULO 19 LUZ DE LUNA

Como verás, Salieri no es un Don tan justo como parecía en principio, así que esta vez actuarás por tu ►►

cuenta para atracar el banco nacional y sacarte una buena pensión vitalicia. La primera parte será coser y cantar… Simplemente sigue las instrucciones de Paulie para conseguir artillería en el escondrijo de su proveedor de armas y luego cumple con la misión que te encomendará Luca Bertone para conseguir un cuatro ruedas potente y veloz (ver cuadro adjunto). Por último, acércate al piso de Paulie y toca el claxon para avisarle de que has llegado. Una vez en el banco piensa que apenas dispondrás de 5 minutos para reaccionar, así que tendrás que ir directamente al grano…

▶ **En cuanto entres** al hall, Paulie anunciará a voz en grito vuestras intenciones. Dispara al guardia temeroso y permanece atento tanto a la entrada como al fondo de la sala, porque en aparecerán dos guardias con ganas de aguaros la fiesta. Acto seguido, busca tras los mostradores las llaves de las cámaras inferiores, y dirígete al piso superior, donde te toparás con dos guardias más. Entra en el despacho del director para forzarle a que te diga dónde está la llave de la caja fuerte, y sal con ella en dirección a las cámaras subterráneas, donde deberás lidiar con dos "héroes" más. Si has sido rápido, aún te sobrarán unos minutillos antes de que aparezca la pasma. Abre la caja fuerte y regresa con el botín al piso superior. Ahora sólo restará que Paulie y tú escapéis en el deportivo alemán hacia el Club Palermo. Si no consigues quitarte a la poli de encima, intenta dirigirte a una zona poco transitada y dispara contra los agentes.



CAPÍTULO 20 LA MUERTE DEL ARTE

Ha llegado ese instante crítico en el que todo el mundo deja las cartas sobre la mesa y se descubre la verdad de todo lo que ha pasado hasta el momento…

Pero antes deberás proveerte de artillería en el almacén del viejo Pete. Ya sabes… coge TODO lo que puedas cargar, y cuando decimos todo, queremos decir todo tipo de armas.

Si lo deseas, aún podrás hacer un último trabajito para Luca (ver recuadro adjunto), de esos de conseguir un coche chulísimo a cambio.

Salvatore lo abre "todo"

PARA ROBAR coches de última "hornada" tienes que aprender a forzar sus cerraduras. Ralphy te enseñará los hurtos más básicos, y Luca Bertone (siempre a cambio de algún favor) te dirá dónde y cómo hacerte con coches de lujo último modelo.

EN LA MISIÓN DE LA MANSIÓN, sin embargo, irás acompañado de Salvatore, un verdadero experto en la apertura de todo tipo de puertas, candados, cajas fuertes y… cerraduras de coche. Esto último lo puedes usar a tu favor.

AL CONCLUIR TU OBJETIVO en la misión del robo de documentos, busca un Silver Fletcher aparcado en los alrededores. Tú no podrás abrirlo, pero Salvatore hará los honores si se lo pides con "educación". Merecerá la pena.

■ **Que una misión bien acabada se vaya al traste por culpa de un accidente es muy triste… Sé precavido en los momentos clave.**



■ **Es muy importante que escojas tu vehículo según las características de cada misión.**



■ **El transporte público sigue rutas que pueden significar un atajo beneficioso para ti.**

SI FALLAS EL DISPARO EN EL ATENTADO CON RIFLE, LOS GUARDAESPALDAS SE LANZARÁN SOBRE ÉL PARA CUBRIRLE Y FRACASARÁS

Luego viaja hasta el museo para enfrentarte a Sam.

En el primer tiroteo sé rápido y dispara a la cabeza de todos los matones que te encuentres en tu camino. Cúbrete tras columnas y paredes, y sobre todo no camines a cúpula abierta, o los hombres atrincherados en los balcones y escaleras te triturarán sin remedio. Sigue la táctica del "uno a uno" y recoge cuanta munición te sea posible.

En esta última misión ya no vale lo de salir por piernas; si no acabas con todos y cada uno de tus perseguidores no podrás de ninguna manera avanzar hacia Sam.

▶ **Una vez en el piso** superior (mucho cuidado con las granadas que te tiran) registra todas las salas de arte y avanza con cautela cada vez que te acerques a un obstáculo. Los sicarios de Salieri no dudarán en agazaparse tras mesas, columnas y vitrinas para sorprenderte desde los flancos. Cuando acabes con todos, Sam hará acto de presencia de nuevo para darte un respiro.

Tras la charla, rueda por el suelo rápidamente y pégate a la pared, ya que el balcón estará cubierto por los cuatro costados. Sigue la tónica hasta alcanzar el piso más alto de todos (encontrarás un botiquín médico adosado a la pared que te vendrá de maravilla para resistir las heridas).

Finalmente te enfrentarás al mismísimo Sam en persona, que te disparará desde el otro lado del balcón circular con una Tommy Gun, a la manera de los jefes de final de nivel de toda la vida. No intentes perseguirle por el pasillo, tan sólo lánzale ráfagas cortas y precisas, y ponte a cubierto inmediatamente. Repite el proceso cuantas veces sea necesario hasta que acabe huyendo.

A partir de ahí tu futuro cambiará… para siempre. Pero eso es algo que tienes que ver por ti mismo y que nosotros preferimos no desvelarte. Nadie dijo que la vida de un gángster fuera fácil.

J.M.

Quiz 6

¿Cómo puedes detener el coche de Morello?

A. Disparando a las ruedas

B. Disparando al conductor.

C. No se puede, es blindado.

Soluciones Quiz

1.A. Sam. **2.A.** Cuatro. **3.C.** Bichos desconocidos. **4.A.** Los guardas se darán cuenta **5.C.** Vistiéndote de marinero **6.C.** No se puede, es blindado.

Gran Concurso

¡¡PON TODA EUROPA A TUS PIES¡¡

Participa en nuestro concurso y consigue el juego de estrategia más alucinante del momento



¡SORTEAMOS!
20 COPIAS DE MEDIEVAL TOTAL WAR

BASES DEL CONCURSO

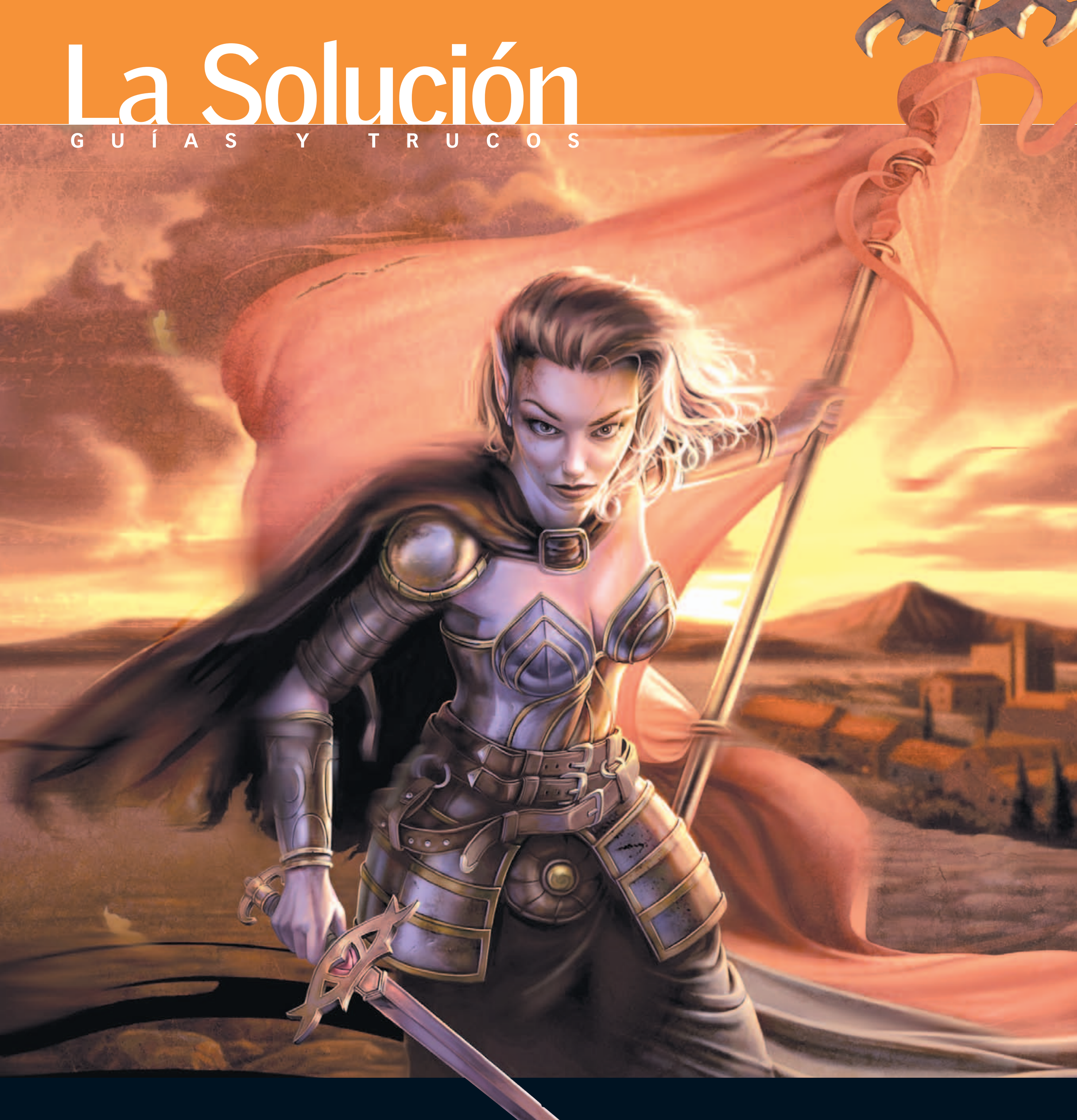
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de noviembre de 2002.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: **mm94medieval**

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.





Neverwinter Nights

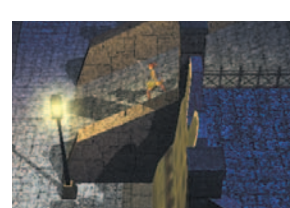
La plaga de la Muerte Aullante



La pacífica ciudad de Noyvern jamás ha conocido un azote comparable a la Plaga de la Muerte Aullante. En estas mismas páginas encontrarás descritos todos los pasos para llevar a buen término la trama principal del que ya es considerado el juego de rol más sofisticado e intrigante de la historia de los videojuegos.



Mientras miles mueren infectados por la terrible plaga, las puertas de la ciudad de Noyvern se cierran en cuarentena para evitar que la enfermedad se propague. Lady Aribeth, Paladín de Tyr, ha convocado a todos los aventureros de la región para buscar una cura. Antes de acudir a la cita, no estaría de más recoger todo el equipo repartido por el castillo. Durante la reunión, unos Esqueletos aparecerán de la nada, atacando a los presentes y desapareciendo a continuación con las Criaturas de Aguas Profundas. Es hora de salir a rescatarlos.



CAPÍTULO 1 EL CENTRO DE LA CIUDAD

▶ **UNA REUNIÓN** apresurada con Aribeth y los dos dignatarios en la enfermería, y podremos dar paso a nuestra primera prioridad: reunir y devolver al Templo las cuatro criaturas que componen la cura para la Plaga.
demás del Mercado de Espadas, donde podemos contratar un buen ayudante, esta zona contiene accesos a los cuatro barrios de Noyvern donde buscar cada una de las criaturas desaparecidas. Aparte de conseguir ayudante en el Templo o en la taberna, no hay mucho que hacer en esta zona; al mismo salir al centro de la urbe, nos encontraremos de bruces con Bethany, una chica que solicitará nuestra ayuda para sofocar unas revueltas en la Prisión del distrito Península.



DISTRITO PENÍNSULA

▶ **UN MOTÍN** en la Prisión ha devuelto la mayor parte de los presos a la calle. Para entrar en la Prisión necesitaremos una llave, que podremos encontrar atravesando el distrito hasta llegar a las cloacas, en el equipo de un jefecillo de bandidos. Conseguida ésta, nos colaremos en el presidio por la entrada principal, escogiendo el pasillo de la izquierda, donde recogeremos varias pociones en las celdas colindantes y evitaremos la concurrida sala central. Avanzaremos con precaución para evitar vernos rodeados por varios grupos a la vez, bajaremos al segundo nivel atravesando una serie de puertas cerradas hasta el primer enemigo de importancia: un semi-orco, armado con un hacha.

▶ **BAJANDO LAS ESCALERAS,** la primera de las Criaturas, un Devorador de Intelecto, ha poseído al Capitán, y mantiene cerca a los demás vigilantes , como futuro recambio. Sin ser vistos, convenceremos uno a uno los guardias de alrededor para que escapen. El combate es duro, pero no insuperable y, caído el Capitán, aprovecharemos para curarnos mientras se introduce en otro guardia. Sin carne de cañón podremos atacar al Devorador, tomando su cerebro para Aribeth.



EL DISTRITO DE LOS MUELLES

▶ **EL RASTRO** del Cockatriz nos conduce hacia Vengaul, líder de los piratas, que ha organizado una reunión con sus lugartenientes en la Taberna Sórdida. Para acceder basta con entregar en la puerta unas pocas monedas especiales que arre- ▶▶

Quiz 1

¿En qué zona de Noyvern encontraremos las plumas del Cockatriz?

A. Península.
B. El Nido de los Mendigos.
C. El Puerto.

bataremos a los ladrones locales. Antes de entrar, sufriremos una emboscada por parte de unos mercenarios contratados para acabar con nuestra búsqueda de forma expeditiva. Dentro, cambiaremos las sobrantes por algún objeto de interés y, si vencemos a un ogro bebiendo, conversaremos con Christian, un pirata que nos dará la llave del sótano, donde se celebra la reunión. Un buen soborno al Chef, si no queremos que dé la alarma, y pasaremos a una sala donde dos corsarios torturan a la prometida de Vengaul, por orden de Callik. Si somos gentiles con ella, nos dará un amuleto necesario para acceder al acueducto por la Compañía de Velas Argénteas, tomando de uno de los sicarios las instrucciones para abrir la puerta.
Un barquero nos conducirá a las alcantarillas donde se encuentran Callik y Vengaul. Tomándonos por seguidores del segundo, Callik nos atacará junto a sus guardaespaldas. Muerto el rebelde, Vengaul estará encantado de entregar las plumas del Cockatriz, y saldrá como alma que lleva el diablo.

Quiz 2

¿Cuál es el nombre de la anciana que nos ayuda a entrar en el palacio de Meldanen?

A. Milly.
B. Formosa.
C. Aribeth.



EL DISTRITO DE LAGO NEGRO

EXPLORANDO EL DISTRITO rico, hablaremos en el foro con Formosa. La joven nos pedirá ayuda contra Meldanen, mago local que acapara casi todos los recursos de la zona en un almacén, cuya llave habremos de arrebatarle. La anciana Milly puede colarnos en el palacio a través de un túnel que une su casa con el interior. Salvo algunos pequeños elementales, algún aprendiz y un Ogro fácil de engañar, no tendremos problemas para llegar a la habitación donde Meldanen mantiene presa a la Dríada. En el momento en que nos acerquemos, el hechicero hará su aparición, sin demasiada gloria.
Tomaremos la llave del Almacén y un diente del mago para Formosa tras liberar a la dríada de su celda, que nos regalará el último de los ingredientes para Aribeth. Desther, invocando de la nada a sus soldados, robará el fruto de nuestros esfuerzos desvaneciendose junto a un trastornado Fenthik. Ya que el portal sigue abierto, nos lanzaremos tras ellos.



Los Dragones son de lejos el enemigo más formidable que podemos encontrar. Procura llegar a este punto con un conjurador bien preparado.



Tomi Carnedehorca, en el Templo de Tyr, es el héroe más equilibrado para contratar al comienzo.



Un golpe de un no-muerto puede costarnos una enfermedad, e incluso la pérdida de experiencia.

EL TEMIBLE DEVORADOR DE INTELECTO, LA CRIATURA OCULTA EN EL DISTRITO PENÍNSULA, CAMBIARÁ DE CUERPOS MIENTRAS TENGA VÍCTIMAS A SU DISPOSICIÓN

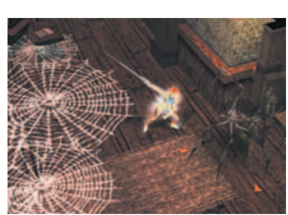
El nido de los mendigos





AISLADO POR COMPLETO, este distrito se encuentra infestado de zombies. Los rumores señalan hacia una criatura que ha tomado el control del clan de la Costa de la Espada. Cruzaremos todo el barrio hasta llegar al Almacén, uno de los accesos al cementerio, matando Sombras, Necrófagos y a varios miembros del Clan, hasta la salida. Nuestro objetivo se encuentra tras las puertas de la Gruta de los Condenados; Gulnan. Dentro de la tumba hay dos salas; Gulnan está en la opuesta a la entrada.

DESTRUIREMOS EL ALTAR en primer lugar, para hacer desaparecer a los no-muertos. El Yuan-Ti convocará una Sombra en su auxilio, pero sin su soporte mágico, no tardará en caer, dejando atrás otro de los componentes. La sala sur contiene un buen número de objetos mágicos encerrados en varios cofres y un sarcófago en el que reposa una Momia. Lo mejor es tratar de escapar con el tesoro.



CAPÍTULO 2 PUERTO FINAL Y EL CAMINO DEL NORTE

LA MUERTE de Desther no ha calmado las ansias del pueblo de Noyvern, y Fenthick ha pagado su ingenuidad con la horca. Lord Nasher envía a Aribeth a Puerto Final junto a Aarin Gend, maestro de espías, con quien trataremos nuestra nueva misión: probar la presencia del Culto en la zona.
Al norte del campamento, subiremos a un terreno elevado donde un grupo de cuevas se sumergen en la montaña. Cualquiera nos llevará al mismo lugar. Bajando unas escaleras, un nuevo nivel de cavernas nos guiará hasta Dergiab, rey de los Orcos; el diario del ogro-mago es para Gern. Descartada la zona como base del Culto, resta investigar las demas zonas cercanas, aunque nuestro líder prefiere postergar la investigación.



LOS BOSQUES DE NOYVERN

AVANZADO EL TRAYECTO, un Druida nos prohíbe el paso al corazón del bosque. Degran, al mando del campamento del paso, nos confía que el Espíritu del Bosque



Ante un grupo de asaltantes variado, acabaremos en primer lugar con los conjuradores, pues son los más débiles físicamente, y los más peligrosos.



Los muertos vivientes expulsados deambularán, sin rumbo, durante un tiempo.



Los Trolls regeneran el daño sufrido de los ataques, exceptuando el causado por el fuego o el ácido.

Ayudantes y aliados

LA ELEVADA DIFICULTAD de la aventura nos obligará a ir acompañados casi todo el rato de otros héroes que nos ayuden en combate. Siempre se nos permitirá un ayudante, y es importante saber elegir a alguien que complemente perfectamente las habilidades de nuestro Personaje principal.

LOS PERSONAJES GUERREROS como Daelan Tigre Rojo, Roetorvo, el Monje, o Tomi Carnedehorca son la elección ideal si nuestro personaje es un Conjurador o Bardo. En cualquier caso, durante los primeros niveles y sea cual sea nuestra clase de personaje, siempre nos harán el mejor servicio en una pelea.

AVANZADA LA CAMPAÑA si nos vemos capaces de soportar la parte física de los combates, podemos considerar usar más a menudo un conjurador, como Corpósteo Glinckle o Sharwyn. La clérigo Linu La'neral es la acompañante ideal a partir de décimo Nivel, ya que combina un fuerte brazo con unos conjuros ofensivos tremendamente poderosos que nos sacarán de muchos líos.

parece haber enloquecido; todas las criaturas atacan sin provocación y tres de sus propios acólitos han desaparecido. Encontraremos uno de los druidas en una pequeña caverna llena de Arañas y Ettercups, encerrado en un capullo de tela. También nos libraremos de los esclavos de una Ninfa en su hogar subterráneo, para rescatar a un segundo y recabar información, llevándonos una extraña Daga ceremonial y un espejo mágico.
Al norte, una tercera cueva esconde el hogar de Setara, una bruja que mantiene encerrado al último de los druidas. Nos dará la llave a cambio del espejo, a la vez que nos explica que sólo los espíritus viajan al plano del Espíritu del Bosque, si su vida es segada con una Daga especial. Tras coger de su biblioteca el Tomo de Resonancia y salir, marcharemos hasta encontrar una Cascada adornada con un Altar. Ahora es cuando nos matamos con la daga.

Quiz 3

¿Qué objeto permite efectuar el ritual necesario para entrar en el Plano del Espíritu del Bosque?

A. Un espejo.
B. Una daga.
C. Un diario.



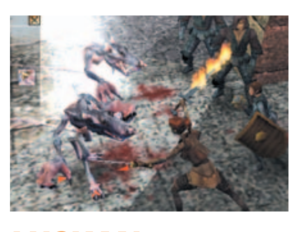
EL ESPÍRITU DEL BOSQUE

HEMAR, un enano visiblemente loco que deambula cerca de nuestro punto de partida en esta zona, nos asaltará a la más mínima. Su diario describe cómo un grupo de hechiceros del Culto usaron el mismo ritual para envenenar al Espíritu. Tomando el libro como prueba, recogeremos de unas rocas el antídoto para el veneno. En el mismo centro de la zona nos espera el Espíritu del Bosque, que no es otra cosa que un gran ciervo blanco. El ciervo blanco nos atacará en primer lugar –al sentirse lógicamente amenazado por nuestra presencia–, pero se rendirá finalmente cuando esté avanzada la pelea. Curado éste, volveremos al campamento druida a por nuestra recompensa y a casa.



LOS FANTASMAS DE BOSQUEMADO

TOMANDO EL CAMINO SUR, hallaremos a un desequilibrado Quint Jhareg en las puertas del pueblo. En una de las casas, el Alcalde Mobley nos relatará los sucesos que convirtieron Bosquemado en lo que es hoy: una ciudad maldita. Para buscar nuestras respuestas, por otro lado, sólo debemos entrar en otra de las casas del pueblo, en busca de un agente del Culto atrapado en la ciudad, de cuyo diario nos apropiaremos.
Aarin Gend nos proporcionará un pase que nos permitirá entrar en Luskan, gracias a un antiguo compañero que no es sino el Sargento de Guardia. Una vez dentro, no podremos volver atrás, salvo al Templo para descansar.



LUSKAN

ENSEGUIDA NOS VEREMOS en una reyerta entre un caballero y un grupo de asaltantes compuesto en su mayor parte por hombres rata.
Si le prestamos ayuda, Gregor nos describirá la situación de la ciudad. Aunque hasta la fecha estaba gobernada por los magos, cambios recientes en el poder ha permitido a dos capitanes de las tropas de la guarnición de la ciudad, Kurth y Baram, ganar puntos manteniendo el orden en Luskan, a la vez que se disputan el control de las calles en una cruenta lucha.
Mientras, los hechiceros se dedican a reunir tropas por motivos que escapan al conocimiento del caballero. Para atravesar las defensas mágicas que conducen a la Torre necesitamos como mínimo una de las llaves especiales en poder de los capitanes rivales.
Podemos dirigirnos tanto a las alcantarillas, para entrevistarnos con Baram, o al refugio de Kurth, en el extremo opuesto de Luskan. Ambos intentarán convencernos de que matemos al otro y le entreguemos su cabeza como prueba a cambio de un precio. La verdad es que no es una situación muy divertida, pero así es la vida. Toca escoger: uno o ambos.



LA GUARIDA DE KURTH

LAS PUERTAS que custodian el refugio de Kurth se encuentran al cruzar un embarcadero bajo tierra, en el que el capitán ha apostado arqueros y Ogros, junto a algún conjurador. Aún así, el verdadero reto nos espera en el interior de la fortaleza. Tras un corto pasillo, apareceremos en un salón cuya ala oeste da directa- ►►

mente a un portal demoníaco. Limpio éste, abriremos la puerta al norte del salón. Allí se refugia Kurth, junto a su variopinta guardia: un Raksasha, un mago Vrock y una Sacerdotisa de Avril. El combate se suaviza si, en lugar de entrar en la habitación, esperamos en la puerta para frenar su avance. Nos llevaremos todo lo que encontremos en el cadáver del bandido.



LAS ALCANTARILLAS DE BARAM

▶ **RECLUIDO** en las alcantarillas, Baram se escuda con hombres-rata y no-muertos de toda clase. Arriba, nos encontraremos con dos Nigromantes ocupados con un ritual ante una maquinaria dividida en tres habitaciones. Las llaves para cruzar la puerta de la sala central la deberemos recoger del cadáver de los Nigromantes (junto a otro diario con información), inmunes a nuestros golpes mientras la máquina siga en pie. Cómo pararla, aparece explicado en un recuadro cercano. Con la llave, sólo un pasillo nos separa de Baram y dos Nigromantes.
Tras el pillaje de costumbre, llevaremos las pertenencias del finado a nuestro cuartel general.



LA TORRE DE LO ARCANO

▶ **TRAS DESCANSAR,** dispondremos de un salvoconducto falso que nos dará acceso al interior de la Torre de la Hermandad desde el mismo puerto de Luskan. En el primer piso, un pilar brillante es vigilado por sendos Golem de Hierro. Nuestra única tarea aquí es recabar retazos de información de los embajadores y de un pequeño diario, y encontrar la piedra que nos garantiza acceso al segundo nivel, usando el pilar.

▶**DENTRO DE LA INFORMACIÓN** resaltan dos elementos: el líder del Culto es un tal Maugrim Korothir; el segundo es que Lady Aribeth se encuentra con él.
Subiendo al segundo piso, debemos registrar el nivel; en éste encontraremos todas las piedras de acceso a los seis primeros niveles. El único encuentro relevante tiene lugar en el sexto piso, con una Nigromante. Liberarla nos brinadará acceso al Pináculo de la Torre. Arklem el Lich, anterior líder de la Hermandad, está igualmente prisionero en este último nivel. Habremos de liberarlo para que abra los portales que conducen al tejado. Esta vez hay cuatro braseros que romper, y cada uno invoca una criatura diferente. Reunida con el Culto, Aribeth cambia de bando. Maugrim reparará en nosotros y se teleportará con la paladín. El diario del mago descansa en una habitación bajo unas escaleras.



Los hechizos de área causan daño a varios objetivos a la vez, algunos con efectos espectaculares.



Los Slaadi poseen capacidades mágicas, incluyendo el poder de convocar de la nada a toda la familia.



Podemos reconocer a un enemigo bajo los efectos de un hechizo por las marcas alrededor de la cabeza.

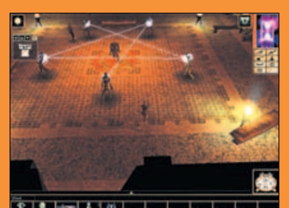
Quiz 4

¿Cuál de los hermanos Jhareg es el causante del desastre que acaba con la vida de los niños de Bosquemadado?

A. Quint.
B. Karlat.
C. Morgrim.

El templo del Yelmo





EXISTEN VARIOS CAMINOS para entrar en el edificio. Uno muy seguro es la vía lateral. Al poco avanzar, un Demonio atrapado a medio encantamiento nos pedirá que lo liberemos a cambio de una recompensa, aunque podremos desterrarlo y resucitar a un Dios del Bien. El camino hasta el piso superior se advierte plagado de no-muertos de casi todo tipo, sin contar a los falsos Yelmitas de Desther.

EN EL PISO SUPERIOR irrumpiremos en la sala principal y, tras dar cuenta de la guardia de muertos vivientes del traidor, nos prepararemos para el último combate de esta parte. Antes de atacar, debemos destruir al menos tres de los constructos que sostienen el pentagrama de energía. Ahora Desther es vulnerable, y comenzará su ataque. Una advertencia: es tan temible conjurando Muros de Hielo como golpeando físicamente. No obstante, al sufrir un poco de castigo se rendirá, cederá la cura y accederá a acompañarnos a Noyvern para afrontar su destino.

CAPÍTULO 3 EL BOSQUE FRÍO

▶**TRASLADADO EL FRENTE** al Pozo de Beorunna, Gern espera localizar unos Artefactos que Maugrim persigue: las Palabras de Poder. La primera pista está en la taberna local, donde Lillian Cambridge, arqueóloga experta y bebedora más que ocasional, nos exige una Bola de Nieve que le fue robada, a cambio de la primera pista.
Breves encuentros en ruta, tarde o temprano daremos con un círculo mágico usado como residencia por una horda de Hombres-Gato. El círculo es la puerta a una torre de magia merodeada por todo tipo de Elementales. Hay dos vías alternativas de conseguir el Globo: la primera, conseguir una lengua de Slaad, depositarla en la Piscina de Invocación cerca de la esquina suroeste, y conjurar (nosotros, o usando el anillo en un cofre de la torre) una Flecha Ácida de Melf sobre la Piscina. Libre de su encierro, Nax nos entregará la bola. Más fácil aún es entrar en la sala de los gongs y golpearlos en este orden: puma, lobo, oso y dragón.
De vuelta, Lillian nos comunica que el primer artefacto se encuentra dentro del Globo, y nos invita a su habitación a entrar en el mundo de bolsillo del interior, si-



A la hora de enzarzarse cuerpo a cuerpo contra varios enemigos, usaremos técnicas de incapacitación para reducir su número cuanto antes.



Algunas criaturas poseen ataques psiónicos a distancia, muy similares a los efectos de un hechizo.



En Fuerte Ilkard tiene lugar el primer encuentro con Morag, diosa del Culto de los Antiguos.

El pueblo de la noche eterna





EL CASTILLO JHAREG en Bosquemado, oculta el misterio que mantiene maldita a toda la ciudad. La sala principal muestra tres caminos a seguir, para los que sólo contamos con una llave en el centro de la estancia. El camino central está limpio de enemigos y en él obtendremos una fuerte recompensa. En la sala siguiente encontraremos un espíritu que nos nombrará Jueces de un caso, mandándonos a continuación a visitar en sus respectivas torres a los hermanos Quint y Karlat Jhareg.

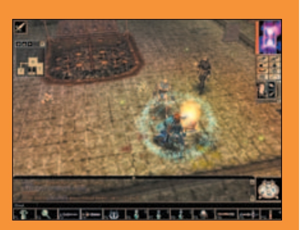
LOS DOS HERMANOS nos ofrecerán testimonio escrito de lo ocurrido una noche en la que todos los niños del pueblo murieron en ese mismo castillo. Eso si conseguimos llegar a ellos; la torre de Karlat está plagada de Elementales de Fuego, mientras que en la de Quint deambulan toda clase de muertos vivientes. Tras obtener ambos juramentos, bajaremos de nuevo a la sala del espíritu para dar nuestro veredicto. Aunque no es necesario acertar, Quint es inocente. Saliendo para siempre del castillo, el espectro del Alcalde nos espera en la puerta para agradecernos la ayuda prestada. Siempre se agradece un poco de cortesía.

SÓLO UNA VEZ TRASPASADAS LAS PUERTAS DE LA MUERTE, SIGUIENDO UN PODEROSO RITUAL, TENDREMOS POR FIN ACCESO AL MISTERIOSO PLANO DEL ESPÍRITU DEL BOSQUE

La máquina de Baram







PARA DETENER LA MÁQUINA debemos observar primero cada una de las habitaciones cercanas, pues cada una de ellas protege a uno de los Nigromantes. Dejaremos a nuestro seguidor defendiendo la posición, justo al lado del Nigromante más cercano a la sala oeste.

LA SALA OESTE es la que corre más prisa, ya que es la que se encarga de generar la mayor parte de los Zombies. Destrozando a golpes las dos estatuas en forma de tumba a ambos lados de la maquinaría, dejará de funcionar, lo que conseguirá despertar al Nigromante.

LA SALA ESTE está ocupada por una multitud de Esqueletos y Zombies venerando una macabra efigie. Aplastaremos a todos y cada uno sin que opongan resistencia alguna. Al terminar con ellos, una Araña gigante aparecerá de la nada para proteger el resto de la máquina.

EL SEGUNDO NIGROMANTE vuelve en sí al caer la araña, para ser recibido por nuestro seguidor, si hemos cambiado su posición. Volveremos a tiempo para ayudar un poco a rematar la faena, y saquear sus pertenencias junto a su diario y la llave de la sala central.

guiendo las instrucciones del recuadro adyacente.



FUERTE ILKARD

EL BOSQUE que rodea la comarca está infestado de Trolls.
La estructura es extremadamente extraña, poblada por fantasmas y tres Golems indestructibles. La puerta opuesta a nuestra vía de entrada lleva a un Jardín donde una mujer, Sapphira, nos dará medios para usar el Reloj de Sol de una de las cámaras para retroceder en el tiempo, tras prometer plantar unas semillas en el mismo jardín. El reloj, usado con el Prisma, nos llevará cien mil años al pasado. Al este hallaremos a Lokar, líder esclavo, con quien hablaremos usando un Amuleto de traducción que encontraremos en los cadaveres de los Antiguos. El anillo de Lokar basta para convencer a los esclavos en las tres salas de construcción de Golems para que introduzcan una imperfección que haga vulnerables a los monstruos.
Tanto si decidimos complacer a Sapphira como si no, volveremos a nuestra época. Cada uno de los Golem, ahora vulnerables, custodia una cámara con un acertijo, y sólo tras resolver los tres se abrirá la puerta a la cuarta cámara; la solución de estos acertijos la encontrareis en uno de los recuadros. Una vez completados los puzzles, no tendremos más remedio que disputarnos la Palabra de Poder con un Señor Balor. Con eso acabamos esta misión. ►►

Quiz 5

El nombre del campeón de Noyvern que cambia de bando en la Torre de los Arcanos en Luskan es…

A. Aarin Gern.
B. Lord Nasher.
C. Lady Aribeth.

NUESTRA ÚLTIMA MISIÓN CONSISTE EN LOCALIZAR LAS PALABRAS DE PODER, QUIZÁ LA ÚNICA ESPERANZA QUE LE QUEDA AL PUEBLO DE NOYVERN



BOSQUE LUNA

ENTREGADA LA SEGUNDA piedra, atravesaremos la región de Bosque Frío hasta llegar, el Espinazo del Mundo. Como siempre, algún grupo de Cultistas señalará el buen camino. Paramos en la cueva de Gorgotha. El Dragón dorado nos pedirá la cabeza de Klauth, un Dragón rojo malísimo. Iremos a los dominios de los Gigantes de Fuego, accesibles desde una cueva misteriosa. En la caverna principal, encontraremos dos entradas diferentes, una al este y otra (más segura) al norte. Las dos llevan a un subterráneo, donde es fácil tener un encuentro innecesario con el Rey Skragg, pues el libro que tiene y que explica cómo engañar a Klauth podemos arrancarselo a cualquier otro Gigante. De los tres lugares accesibles a partir de aquí, sólo necesitamos entrar en los dos situados al este y sureste. En el primero daremos cuenta de los agentes del Culto. Tomaremos la esfera de la piscina cercana, y la colocaremos en el pedestal de los Cultistas para absorber el alma del lagarto muerto, y con ella entraremos en la segunda cueva. Esperando nuestra llegada, Klauth nos perdonará la vida si le entregamos la esfera. Tras beber el peor de los venenos, quedará medio muerto. Eso sólo quiere decir que ahora es más o menos posible matarlo; cuidado. Tomaremos su cabeza, la llave para saquear sus tesoros,y la tercera Palabra. Entregaremos la cabeza a Gorgotha, y volveremos con Aarin Gend.



Los efectos de luces de los hechizos más poderosos producen efectos tan impresionantes como éste. Un regalo para la vista, si estás en el lado correcto.



A partir del final del Tercer Capítulo, los enemigos se vuelven mucho más poderosos.



Nunca permitas que se te acumulen en combate más de uno o dos Gigantes de Fuego.

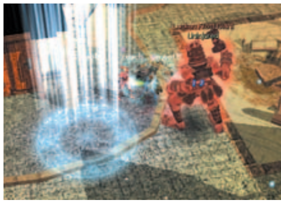
El globo de Lilian





DETENER LA GUERRA entre los dos pueblos encerrados en la bola es nuestro objetivo. Para comenzar, entraremos en una cueva donde descansa el señor de ese reino, un gran Dragón blanco. En un cofre cercano hallaremos un amuleto roto que llevaremos a la reina de las dríadas. Al parecer, el amuleto otorga poder para destruir al monstruo. Saldremos del globo, y lo rotaremos para volver a entrar. Esta vez, los enanos serán los amistosos y podremos llevar el amuleto a su líder para que lo restaure.

REPETIREMOS LA OPERACIÓN de salir, rotar y entrar para que la reina dríada restaure su magia y, equipados con él, volveremos a la cueva, para matar al dragón y arrebatarle todo su tesoro, junto la Palabra de Poder, que llevaremos a Aarin Gend, sabiendo que hemos restaurado la paz entre ambos pueblos. Antes, aparecerá ante nosotros Haedraline, una mujer lagarto que nos dará más información sobre las piedras y sus creadores.



CAPÍTULO 4 LA ZONA DE GUERRA

LA PIEDRA ORIGEN, que desencadena el poder de las otras cuatro, está situada en las mazmorras bajo nuestros pies. Para recuperar esta pieza, habremos de salir del centro de la ciudad hasta donde se están produciendo las primeras brechas. Para acabar con lo que nos encontraremos allí, habremos de dar muerte a dos Magos escondidos en un par de casas, reconocibles por el brillo de sus puertas. A un extremo de la muralla, una vivienda cumple como Casa de Guardia Luskan. Tras vencer a sus defensores, intentaremos convencer a Lady Aribeth de que se entregue y nos acompañe hasta la sala del trono. Acabe como acabe, el responsable de nuestras desgracias espera al final del pasillo. Lejos de rendirse, Maugrim avanzará hacia nosotros usando todo lo que tenga a su alcance. Con la última pieza, Haedraline nos urge a bajar a los sótanos del castillo, accesibles desde la mazmorra.Tras hablar con el sabio encargado de las tres Palabras, entraremos en la sala de la Piedra Fuente y, colocando la cuarta Palabra en su pedestal, atravesaremos el Portal al escondite de Morag. Este lugar es muy peligroso. A medio camino, la viva imagen de Aribeth nos entregará un anillo de gran poder. El portal conduce hasta una cueva flanqueada por dos Dragones. Atacarán sin más. Con las llaves que nos darán al morir, podremos avanzar.

EL REFUGIO DE MORAG. Lo ideal es esperar a los soldados en el pasillo. La guarida de Morag está protegida por unas espinas que sólo desaparecerán al destruir la estatua frente la barrera. Varios sacerdotes en trance protegen cada uno a la bruja de un tipo distinto de daño. Desposeída de sus protectores, no tarda en caer, destruyendo la Piedra Fuente con ella. Fin.

C.V.

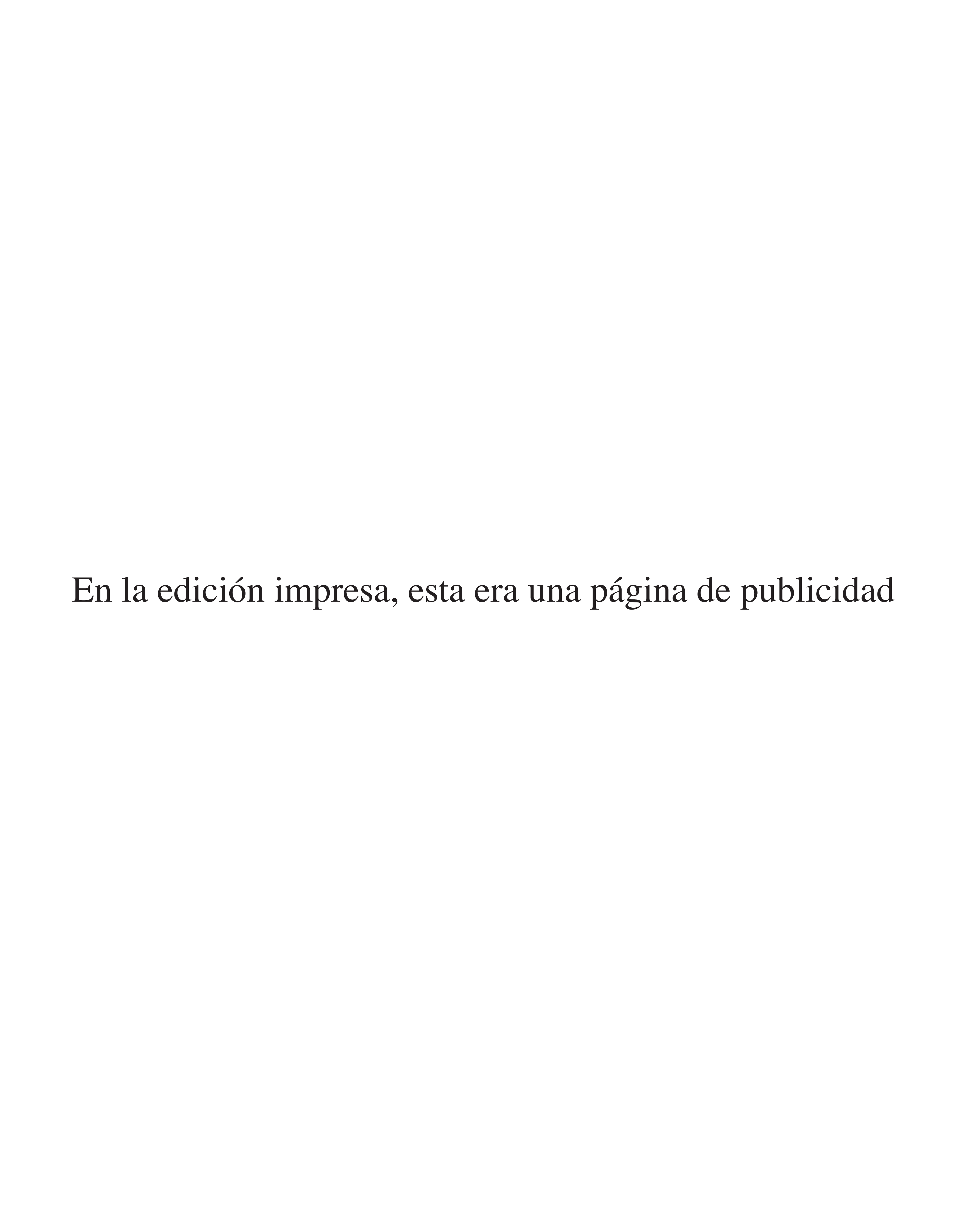
Quiz 6

Lokar, líder esclavo del enclave Antiguo en Fuerte Ilkard, nos entrega como prueba de su apoyo…

A. un pergamino.
B. un anillo.
C. una espada.

Soluciones Quiz

1. C. El Puerto. **2. A.** Milly. **3. B.** Una daga. **4. B.** Karlat. **5. C.** Lady Aribeth. **6. B.** Un anillo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Battlefield 1942

SER SOLDADO DE INFANTERÍA

Aprender a moverte correctamente como soldado de a pie será básico para salir airoso de las batallas más cruentas. Sólo con aviones y tanques no se gana una guerra. Descubre cómo hacerlo con esta guía.

Para reconocer a un jugador novato en el campo de batalla tan sólo tienes que fijarte en su forma de empezar. Generalmente el listillo de turno corre desesperado a por un avión o un tanque amparándose en su aparente seguridad. Pero el jugador veterano sabe que un hombre a pie es difícil de detectar y puede infligir tanto o más daño que un bombardero. ¿El secreto? Muchas horas de juego y anticipación. En esta guía te enseñamos el abc del soldado eficiente. Nada hay más doloroso para el enemigo que ver cómo sus flamantes tanques recién estrenados caen en vergonzosas emboscadas, o cómo sus bombarderos son derribados por puestos de artillería una y otra vez, o cómo tan sólo un hombre con buena puntería puede dar al traste con toda una avanzadilla. Pero antes de empezar, recuerda que el juego en equipo es la esencia de «Battlefield 1942».



Puntos neutrales



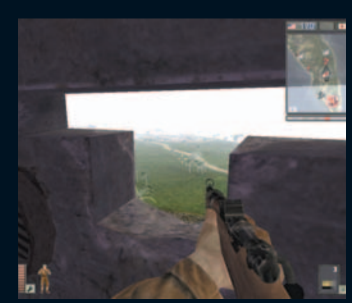


UNA DOMINACIÓN TEMPRANA de lugares estratégicos decantará la balanza a favor de tu equipo. En cada mapa hay numerosos puntos de control neutrales que pueden ser tomados por el bando que los conquiste antes, algunos de los cuales pueden resultar vitales para asediar las bases enemigas con anticipación. Controlar el mayor número de puntos neutrales al principio resulta menos arriesgado que infiltrarse en terreno hostil directamente, y además facilita la reaparición de los compañeros muertos cerca de tus objetivos (sobre todo si se trata de un desembarco). Usa el mapa para localizar los lugares más ventajosos a conquistar.

SER SOLDADO DE A PIE al inicio de partida no es tan malo como parece a simple vista. Si tus compañeros ya han tomado el control de tanques y aviones, intenta buscar una forma rápida (jeep, barcaza) de acercarte a los puntos neutrales. Aunque cada escenario es diferente, controlar los puntos intermedios es una estrategia que siempre da buenos resultados. Al conquistar una nueva posición podrás hacerte con los vehículos estacionados para asediar la base enemiga. No olvides que juegas en equipo, así que en la medida de lo posible transporta a tus compañeros o solicita que te den un paseo para economizar viajes en la medida de lo posible. No lo olvides nunca: La unión hace la fuerza.

Conquistar y defender





TOMAR PUNTOS de control a campo abierto es (generalmente) poco inteligente. En lugar de eso, intenta aproximarte por las "puertas traseras", caminando por los barranquillos o por la parte ciega de las casetas, incluso aunque tengas que atravesar alambradas. En el caso de que la base esté "abarrotada" de enemigos quizá sea conveniente cambiar de rumbo. Una vez infiltrado, espera a que la bandera cambie al color de tu país y el lugar será tuyo. Si permanece en gris (neutral) durante mucho tiempo, significará que todavía hay moros en la costa. Quédate escondido en un rincón y espera al momento adecuado para atacar por sorpresa.

PARA DEFENDER tus posiciones es conveniente que busques el cobijo de las casetas militares. En su interior estarás a salvo del fuego aéreo, y en algunas de ellas dispondrás de cajas de munición o armarios sanitarios. En caso de que se acerque un tanque, aléjate de las ventanas e intenta pedir refuerzos. Permaneciendo oculto en la base evitarás que el contrario conquiste la bandera hasta que llegue la caballería. Del mismo modo, si lo que quieres es sacar "de la oreja" a algún listillo agazapado en las casetas, lanza unas cuantas granadas por las ventanas (desde fuera). Eso hará que salga pero "troceado".

Atiende a tu clase





■ **CADA CLASE** de infantería requiere tácticas diferentes, por lo que conviene seguir la lógica. Si eres médico, dedícate a seguir a tus compañeros desde posiciones retrasadas y sánales cuando lo necesiten. Si eres lanzacohetes, espera agazapado a que llegue un convoy de artillería para derribarlo. Repara los vehículos de tu equipo como ingeniero y –sobre todo– las bases flotantes (buques) para anular los daños causados por los bombardeos. Si eres francotirador, busca posiciones desde las que puedas barrer un área enemiga a placer sin delatar tu posición descaradamente.

■ **CUANDO MUERAS,** aprovecha el tiempo de permanencia en el limbo para extraer el listado de jugadores y las clases en uso. Si observas que hay una clara saturación de roles (médicos y artilleros, generalmente) no dudes en aprovechar los segundos muertos para compensar las carencias de tu equipo. Con la experiencia de juego, comprobarás que no existe la clase perfecta, y que la mejor forma de obtener la victoria es compensar los puntos flacos de tu bando. De todos modos, si te gusta permanecer vivo mucho tiempo, el sanitario será tu opción preferida, ya que puede curarse a sí mismo en plena batalla.

Enfrentamientos





■ **EN DUELOS** cuerpo a cuerpo evita a toda costa quedarte pegado al gatillo. Para acribillar al contrario utiliza ráfagas cortas y precisas, manteniendo el blanco centrado en todo momento. En las distancias largas también es posible derribar a un enemigo, pero en ese caso deberás agudizar la puntería y disparar bala a bala. Vaciar un cargador sobre el enemigo hará que las balas se dispersen y apenas consigan dañarle, además de suponer un gasto terrible de munición. Igualmente, recuerda que cambiar un cargador a medias implicará la pérdida de las balas restantes en su interior. Si agotas tu arsenal recoge el de otro soldado derribado, aunque sea de diferente clase.

■ **ENCARAR DE FRENTE** a un tanque es un suicidio en toda regla, incluso si eres artillero. La mejor manera de acabar con los gigantes metálicos es tenderles emboscadas, esperando agazapados tras matojos, árboles o acantilados. Espera a que hagan acto de presencia en el lugar adecuado, y dispara tu proyectil en su "culata", puesto que su blindaje es menor por detrás. Inmediatamente vuelve a esconderte para evitar que te despedace. Si cambias de posición ágilmente y te mueves arrastrándote acabarás volviendo loco al conductor.

Cañones multiuso







■ **APRENDER A USAR** los cañones aire-aire y aire-mar es imprescindible para derribar aviones o hundir barcos/barcazas. Con los primeros, espera a que tu objetivo se acerque lo suficiente antes de disparar, ya que si te precipitas con el gatillo delatarás tus intenciones. En cuanto tengas un blanco perfecto, dispara ADELANTÁNDOTE a su trayectoria de manera continua, puesto que los proyectiles disponen de un tiempo de retardo. El uso de cañones tierra-mar es sencillo, pero los obuses tardan una eternidad en alcanzar el objetivo. Antes de disparar, intenta calcular la trayectoria con precisión o selecciona un blanco con los prismáticos.

■ **PARA DERRIBAR** objetivos móviles en tierra firme (vehículos e infantería) también puedes usar los cañones AA, y AS. No están fabricados para eso, pero sirven perfectamente para una urgencia. Si ves acercarse peligrosamente un blindado hacia tu posición, rota el cañón para apuntar a su carrocería y no sueltes el gatillo hasta que salte por los aires. Lo mismo es aplicable a los obuses tierra-mar. Simplemente asegúrate de que no "barres" a tus propios hombres con ellos, ya que la onda expansiva es considerable.

Warcraft III

LOS HUMANOS son la raza más versátil de «Warcraft III», y también la elección natural de quien está empezando a jugar. En esta lupa te enseñamos cómo sacar partido de sus habilidades y características únicas.

1 EL ORDEN DE CONSTRUCCIÓN inicial de los humanos implica poner a tres campesinos iniciales sacando oro, uno talando madera y dos construyendo un altar y una granja, respectivamente. Tan pronto como el campesino talador haya realizado dos viajes, puedes ponerlo a construir un cuartel. El primer campesino que acabe debe ponerse a construir inmediatamente una segunda y tercera granja. Con independencia de todo esto, desde el inicio, en el ayuntamiento debes crear dos campesinos más para la mina y tres más para talar árboles y conseguir madera.


1



2 LAS GRANJAS de los humanos, a diferencia de las otras construcciones productoras de comida de las demás razas, no tiene ninguna habilidad especial. Sin embargo, observa que los humanos tienen que construir más granjas que ninguna otra raza, así que puedes aprovechar esto para construir muros de granjas que dificulten el acceso de las tropas del enemigo al interior de tu base y, muy especialmente, a tu línea de peones.

3 LA MILICIA es la herramienta defensiva de los humanos. No debes ni abusar de ella ni infravalorarla. Abusar de ella sería llamar a todos tus campesinos a las armas cuando en realidad, dos o tres se bastan para rechazar un ataque. Infravalorarla sería no llamar a la milicia cuando tus tropas están luchando en clara inferioridad de condiciones para defender tu base. No esperes a que tu ejército sea derrotado, si reciben la ayuda de la milicia, puedes darle la vuelta al combate. Recuerda también que un miliciano corre más rápido que un campesino: si atacan una expansión mal defendida, llama a las armas y sal al corriendo hacia tu base principal.


3

4 LAS TORRES de los humanos no son tan buenas como las de los orcos, cierto, ya que requieren actualización, pero eso no significa que no puedas construirlas en cualquier sitio para cercar a un enemigo. Mientras las estás actualizando a torre de vigía son especialmente vulnerables a los ataques perforantes. Cuando las construyas en tu base, intenta protegerlas con granjas, así al enemigo le costará más rodearlas con unidades de combate cuerpo a cuerpo, sobre todo si hay unidades tuyas incordiando.


4

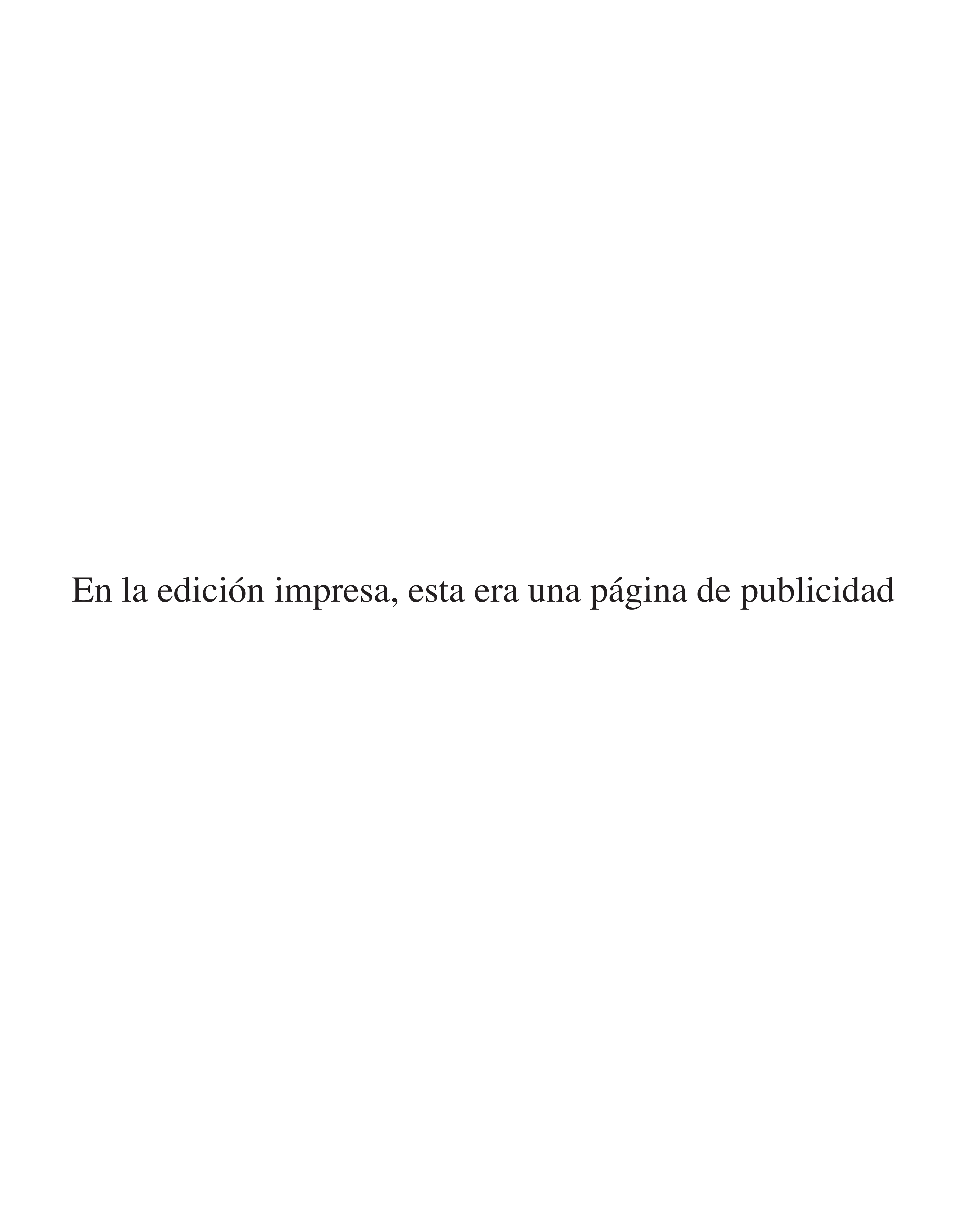
5 LAS VENTAJAS de los humanos son muchas. Para empezar tienen tres héroes buenos (en eso sólo les superan los elfos nocturnos), potente y variado armamento mágico y son bastante eficaces en los ataques tempranos (en eso sólo les superan los muertos vivientes). Su unidad más poderosa, el caballero, no tiene habilidades activas especiales, pero fíjate que chollo: se crea en las mismas barracas en las que producías a los soldados rasos al principio de al partida. Tan pronto como actualices el ayuntamiento y lo conviertas en castillo, ya los tienes disponibles sin necesidad de construir nada más y eso es una ventaja considerable.


5

El mejor héroe



Si estás aprendiendo a jugar, te recomendamos que tu héroe inicial sea el archimago. Quizá su habilidad definitiva no sea fácil de aprovechar, pero la combinación aura de brillantez y elemental de agua exige una microgestión mínima y es eficaz en casi todas las situaciones.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Morrowind

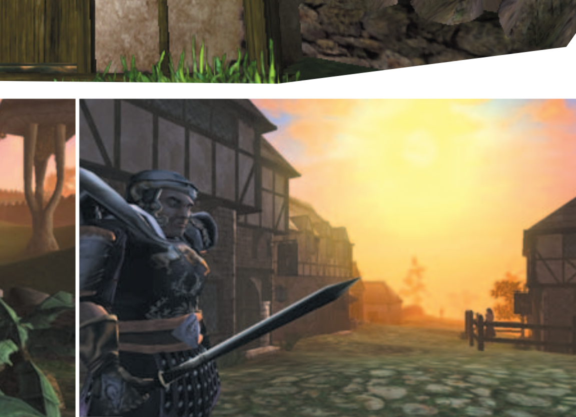
CONSEGUIR UN PERSONAJE PODEROSO es la ambición de todo jugador de «Morrowind». Los consejos que te damos a continuación te ayudarán.

1 ROBAR es la mejor manera de conseguir dinero en el juego, pero por muy cuidadoso que seas, seguramente no podrás evitar que alguna vez te pillen "in fraganti". Si ocurre, date a la fuga y busca a alguien del gremio de ladrones para que te libre de la orden de busca y captura. Ser un ladrón de guante blanco es divertido, pero ser un forajido buscado por la ley no.

2 TRATAR CON LOS MERCADERES es también imprescindible si quieres tener una economía saneada. Antes de comprar o vender nada, intenta mejorar la disposición que tienen hacia ti, porque así pagarán más. Si vas a realizar una gran venta, puede que incluso te compense recurrir al soborno. Si el mercader se queda sin dinero y no puede comprarte nada más, espera 24 horas y vuelve a verle, habrá recuperado su dinero para comprar. Por último, puedes vender mercancías robadas, pero nunca al mismo mercader al que se las robaste.

3 EL ATRACO es menos sutil que el robo para enriquecerse, pero puede ser muy rentable. Los agentes de la ley de Vivec, en particular, van equipados con armaduras y armas muy caras que puedes vender a buen precio. Dedícate a tenderles emboscadas donde nadie te vea, preferentemente en callejones oscuros, y saquea sus cuerpos. De todos modos, para poder recurrir a esta técnica tendrás que ser lo bastante fuerte como para derrotarlos en combate, así que sólo está al alcance de personajes realmente experimentados.


1


2


3

4 ENCANTAR ARMAS es uno de los mejores recursos mágicos del juego. Es un proceso bastante caro, pero vale la pena. Primero necesitas una "soul gem" (puedes comprarla, robarla o encontrarla). Luego lanza el hechizo "soul trap" (que puedes comprar a un mago) a un monstruo (un personaje no jugador no vale). Mata al monstruo mientras el hechizo está activo y su alma quedará atrapada en la gema (si su tamaño es lo bastante grande, se entiende). Luego ve a ver a un encantador (o usa tú mismo la habilidad de encantar, si la tienes) para que encante uno de tus objetos con la gema. No hace falta que puedas lanzar un hechizo para asociarlo al objeto, pero como mínimo tendrás que tenerlo en tu libro de conjuros.

Las habilidades se mejoran conn la práctica. Puedes aprovecharte de eso de muchas maneras. Por ejemplo, ve siempre corriendo y pegando saltos a todas partes para mejorar tu habilidad atlética y acrobática, o déjate pegar por una criatura muy débil (como una rata) para mejorar tu habilidad de armadura.

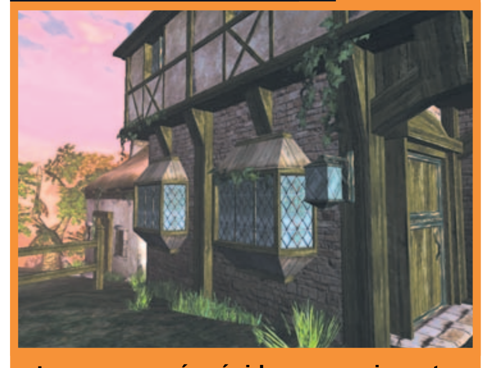

4

5 TODAS TUS ACCIONES en el juego se ven afectadas por la fatiga, no cometas el error de pensar que el cansancio es sólo un problema durante el combate. Antes de intentar cualquier cosa en la que tengas que usar tu habilidad, procura estar a tope de resistencia, o sufrirás penalizaciones.


5



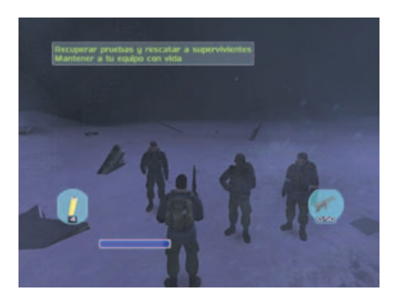
Mejora tu magia



La manera más rápida para mejorar tu habilidad en una escuela de magia determinada es hacerte con un hechizo que cueste sólo un punto de maná. Colócate cerca de una cama y lanza el hechizo una y otra vez hasta que se te agote el maná. Duerme, y repite hasta que te hartes. Es lo que se llama vulgarmente hacer los deberes. Cuanto más lo practiques más rápido mejorarás tu habilidad.

The Thing

CONSEJOS BÁSICOS para seguir vivo en el excelente juego de terror producido por Vivendi e inspirado en la película «The Thing» que dirigiera John Carpenter en los ochenta.



EVITA EL FRÍO. Si el indicador de tu temperatura corporal desciende, tu energía se verá afectada y morirás.



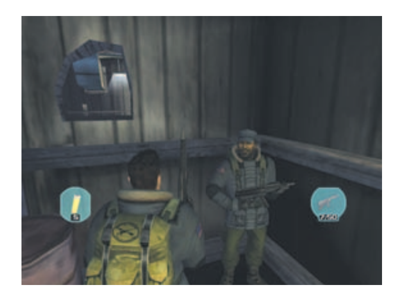
SIGUE LAS BALIZAS. Conectan los diferentes edificios de la estación invernal y nos guiarán hasta lugares ocultos.



BUSCA PISTAS en la estación que te ayuden a comprender mejor la naturaleza del monstruo al que te enfrentas.



USA LAS HABILIDADES de tus compañeros. Sin un ingeniero no podrás arreglar circuitos en mal estado y el médico resultará útil.



GANA LA CONFIANZA de tus compañeros. Puedes conseguirlo curando sus heridas u ofreciéndoles armas si están desarmados.



EVITA EL PÁNICO. La estación está repleta de cadáveres y tus compañeros irán asustándose paulatinamente. Si entran en pánico no servirán para nada.



RACIONA LA MUNICIÓN. Las balas escasean en los escenarios, así que vigila cuándo y cómo las usas. Ten en cuenta que son la herramienta más útil que tienes.



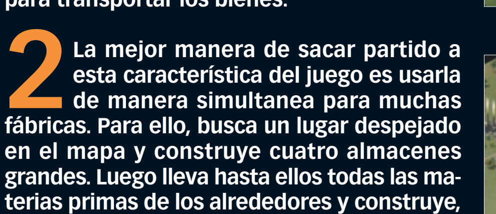
EL FUEGO es el único arma capaz de matar a las mutaciones grandes de la Cosa. Reduce su energía al mínimos con balas y luego utiliza un lanzallamas.

Industry Giant II

EL IMPERIO FINANCIERO DEFINITIVO requiere seguir una planificación cuidadosa y respetar estos sencillos principios.

OPTIMIZA los beneficios de cada fábrica produciendo sólo los objetos que más margen te dejen, por ejemplo, es mejor producir sillas que muebles de jardín.
SI VAS A CONSTRUIR varias fábricas iguales hazlo pared con pared, de esta manera obtendrás una bonificación a la producción.
NO DESTRUYAS LOS EDIFICIOS de las ciudades gratuitamente. Ten en cuenta que por los grandes tendrás que pagar fuertes cantidades de dinero, así que planifica bien.
EN LAS MISIONES de las campañas no intentes hacerlo todo de golpe. Sólo obtienes beneficios a final de mes y puedes encontrarte en bancarrota antes de darte cuenta.
SI LA PARTIDA es a largo plazo invierte en varias ciudades desde el principio del juego.
SI PARAS LA PRODUCCIÓN de una fábrica recuerda bajar los salarios de los trabajadores a cero. Si no están trabajando no pueden ir a la huelga y te ahorrarás una buena cantidad de dinero y de problemas.

Polígonos industriales



1 Si colocas los almacenes suficientemente cerca de las fábricas el transporte de mercancías entre ellos se realizará de manera automática, sin necesidad de tu intervención. No sólo te ahorrarás una enorme cantidad de dinero en trenes y camiones, sino que éste es el modo más rápido para transportar los bienes.



2 La mejor manera de sacar partido a esta característica del juego es usarla de manera simultanea para muchas fábricas. Para ello, busca un lugar despejado en el mapa y construye cuatro almacenes grandes. Luego lleva hasta ellos todas las materias primas de los alrededores y construye, todas las fábricas primarias que puedas.



3 A continuación construye en el lado opuesto varias fábricas que utilicen los productos primarios para elaborar productos finales y luego construye nuevos almacenes que recojan estas mercancías prolongando la cadena. Idealmente estos almacenes deberían estar tan cerca de una ciudad para que las tiendas se abastezcan.



Ultima Online



LOS ENEMIGOS más peligrosos son los protagonistas de esta segunda entrega que dedicamos a las criaturas de «Ultima Online»: Muertos vivientes, demonios, elementales y, los peores de entre todos ellos, los Dragones.

MUERTOS VIVIENTES

1 **ESQUELETO:** El enemigo más fácil. Existen variedades como Esqueletos magos o el Caballero Esqueleto que es bastante duro.
Zombi sin cabeza: enemigos fáciles que sólo supondrán un reto para personajes muy novatos.

2 **ALMAS ERRANTES:** En este grupo tenemos (por orden de dificultad):
Espectro: Sólo ataque cuerpo a cuerpo.
Ghoul: Algo más fuerte que el anterior y además lanza magia.
Wraith: Aún más fuerte y de colores vivos.
Shade: Este es el más duro de todos. Puede utilizar conjuros del séptimo círculo
Liche: Clérigo muerto viviente. Además de fuerte físicamente, utiliza conjuros del séptimo círculo y conjuros de confusión. Sólo recomendable para aventureros muy avanzados
Liche Lord: El muerto viviente más duro. Nada recomendable para un solo aventurero, sino para un grupo bien pertrechado.

ELEMENTALES

3 **PODEMOS DIVIDIRLOS** en 3 bloques: Elementales de Aire, Tierra, Fuego, Agua y variaciones de estos: Muy abundantes y medianamente fáciles de eliminar. Para un aventurero experimentado no debería suponer un problema excesivo
Elemental de Sangre: El más duro de todos. Lo mejor que se puede hacer al verlos es huir, a no ser que estemos en un completo grupo de jugadores bien pertrechados.
Energy Vortex: Elemental invocado por los jugadores, casi imposible de matar. Lo mejor es intentar un Dispel Magic sobre él, si no...
Hay rumores sobre la existencia del Elemental de Muerte, criatura que, parece ser, aparece muy de vez en cuando (no es agresiva) y que elimina a los enemigos de un solo toque...

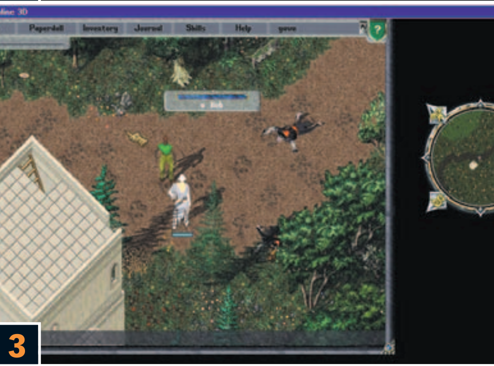
DEMONIOS

4 **LOS HAY DE MUCHAS CLASES.** Generalmente los invocados por los jugadores son los más débiles. Los más importantes son (de menos a más poderosos): Daemon, Collector of Souls, The Slayer y el más poderoso de todos... Lord of The Abyss. Enemigos muy difíciles que es mejor evitar, normalmente.

DRAGONES

5 **SON LOS PEORES ENEMIGOS.** Son todos difíciles y poderosos, aunque la fama y el karma (además del botín) que proporcionan, llamen a muchos arriesgados jugadores a intentarlo. Os aconsejaríamos que de no tener alguna criatura domada (como un buen par de Dragones) no lo intentéis, a no ser que queráis morir casi al instante. Existen muchos tipos, pero los podemos dividir en 3 grupos: "Drakes": Duros para todo tipo de jugadores, pero vencibles. "Dragones": Muy difíciles. Es recomendable lanzarles criaturas domadas y atacarlos mientras con armas a distancia. Y "Ancient Wyverns", los "reyes" de los dragones. Muy fuertes, usan magia. Golpe que lanzan, familia de luto...


1

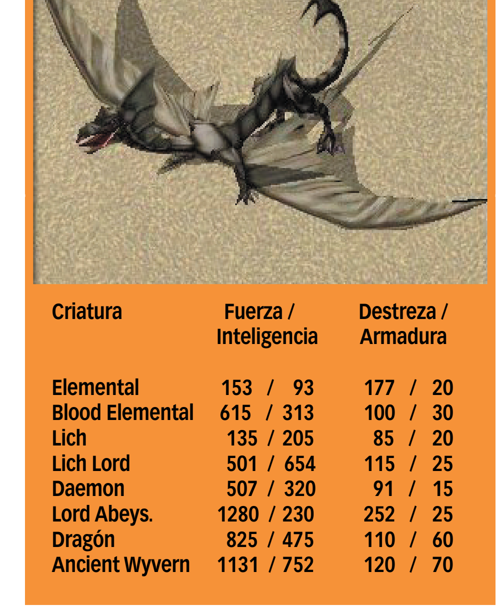

2

3

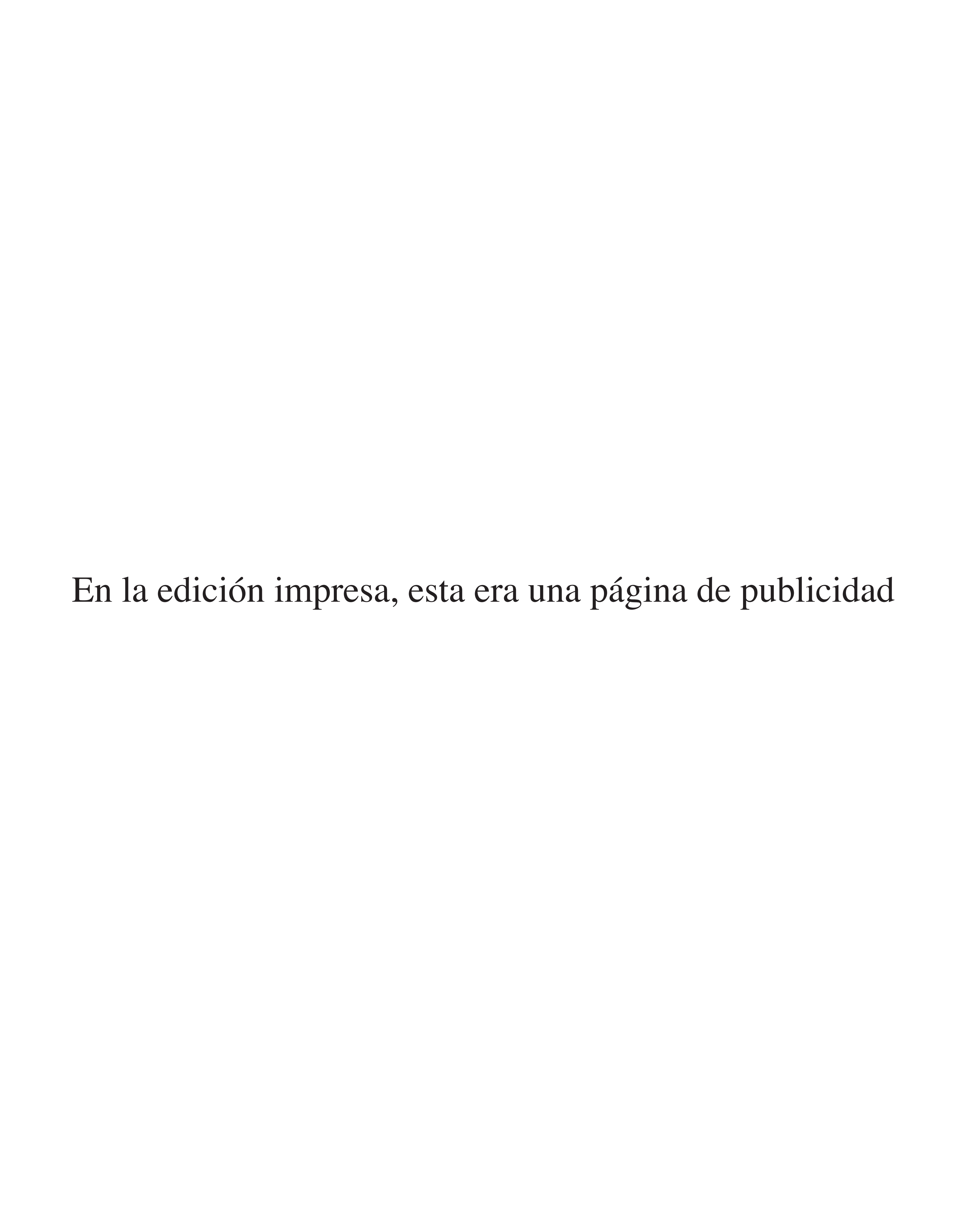

4


5

Características de criaturas



Criatura	Fuerza / Inteligencia	Destreza / Armadura
Elemental	153 / 93	177 / 20
Blood Elemental	615 / 313	100 / 30
Lich	135 / 205	85 / 20
Lich Lord	501 / 654	115 / 25
Daemon	507 / 320	91 / 15
Lord Abeys.	1280 / 230	252 / 25
Dragón	825 / 475	110 / 60
Ancient Wyvern	1131 / 752	120 / 70



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Aquanox
Acaba todas las misiones



Inicia el juego añadiendo a la línea de comandos del acceso directo "-redrum -stendek" (hazlo sobre una copia del acceso), el campo destino quedará algo del estilo "<dir juego>\aqua.exe -redrum -stendek"
Durante el juego podrás usar los trucos indicados a continuación:

F7 : Indestructible On/Off
F8: Invisible On/Off
F10: Acabar misión AUTO
F11: Acabar misión MANUAL
F12: Misión fracasada

Baldur's Gate 2
Destruir a una criatura



Abre el directorio en el que está instalado «Baldur's Gate II», y haz una copia de seguridad de **"baldur.ini"** (llámala "baldur.bck", por ejemplo). Edita el archivo original "baldur.ini" con el bloc de notas de Windows. Verás una línea que pone **"[Program Options]"**. Añade una nueva línea debajo en la que ponga "Debug Mode=1". Luego arranca el juego normalmente y, durante la partida, pulsa CONTROL y BARRA ESPACIADORA a la vez. Se abrirá una consola en la que escribir trucos. Escribe **"CLUAConsole:EnableCheatKeys()"** (sin las comillas, y respetando mayúsculas y minúsculas). A continuación coloca el cursor sobre una criatura que desees destruir y pulsa **CONTROL+Y.**

Dethcarz
Velocidad



Para acceder a los trucos, pulsar Ctrl+Shift+C. Estos son los códigos:
GLOBAL: Acceso a todos los circuitos
DEV 6: Todos los coches disponibles
RACE CORPS: Todas las carreras

Ducati World Challenge
Velocidad

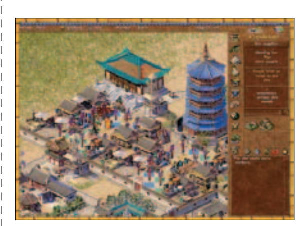
Teclear los siguientes códigos como nombre del piloto:
ITSALLOVER: Acceso a todas las opciones de juego
GREEDYGIT: Dinero extra

Dungeon Siege
Hechizos de invocación



Pulsa **INTRO** y escribe **"+sixdemonbag"**, sin las comillas. Vuelve a pulsar **INTRO** y obtendrás seis poderosos hechizos de invocación.

Emperador: El Nacimiento de China
Levanta tu imperio



Para que no des demasiado la nota como mandarín, aquí te traemos algunos trucos que te resultarán de suma utilidad.
Kill Enemy Units: Aniquila todas las unidades enemigas.
Shake Shake: Desencadena un terremoto
Glub Glub: Convoca una riada.
Delian Treasury: 5.000 monedas adicionales
I win again: Victoria en la misión
Lizardman: Convierte a tu héroe (dentro de la ciudad) en un Lagarto gigante.
Uncle Sam: Transforma a tus recaudadores de impuestos en el Tío Sam.

Etherlords
Arrasa a tus enemigos

Pulsa la tecla "º" (a la izquierda del 1) para abrir la consola, luego teclea EtherRevelation y pulsa Enter. Ahora podrás usar los siguientes códigos:
add spell <código 4-char> : Añade el hechizo definido por 4-carac. Ejemplo 'add spell TIWR'
add creature <código 4-char> : Añade la criatura definida en 4-carac. Ejemplo: 'add creature TIWR'
change health : Cambia la cantidad de vida de tus héroes al número especificado. Ejemplo:'change health 150'
change mana : Cambia la cantidad de maná de tus héroes al número especificado. Ejemplo: 'change mana 150'
change links : Cambia la cantidad de links de maná de tus héroes al número especificado Ejemplo: 'change links 100'

Truco del mes





BATTLEFIELD 1942
Ejecutarlo en tarjetas Kyro II

Este método implica modificaciones en el registro, por lo que será conveniente crear un punto de restauración del sistema antes de tocar nada. En cualquier caso, no nos hacemos responsables de los posibles daños causados por la alteración de estos parámetros, así que no hagáis nada si no sabéis lo que estáis haciendo.
1. Ejecuta el juego al menos una vez después de haberlo instalado.
2. En la pestaña Direct3D de las propiedades de la tarjeta, selecciona "configuración personalizada" (custom) y marca la opción "aplazar reproducción hasta volteo" (defer render until flip). Aplica los cambios y sal.
3. Teclea "regedit" desde la opción "ejecutar" del menú de inicio. Dentro del registro, busca la carpeta que contiene el parámetro "bf1942.exe" (con "Edicion / Buscar"). Colócate en el nivel raíz de dicha carpeta (no en su subdirectorio) e introduce un nuevo valor alfanumérico mediante "Edición / Nuevo / Valor alfanumérico". Aparecerá un parámetro a la espera del nombre. Teclea "DXTExposeCaps" (sin las comillas) y asígnale el valor "1" (sin comillas). Sal del registro.
4. Ve a la configuración gráfica del juego. Activa la opción "enviromental mapping" y desactiva las sombras (shadows). Luego selecciona una calidad gráfica baja para que el juego vaya fluido.

Europa Universalis 2
La conquista más sencilla



La mayoría de estos trucos funcionarán también en la

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

primera versión de este magnífico juego («Europa Universalis»). Para activar los trucos pulsa la tecla **F12** durante el juego. Así podrás acceder a la consola. Ahora, teclea el código indicado y obtendrás la ventaja indicada a continuación. Una vez hecho, pulsa de nuevo F12 junto a otra tecla (o un movimiento de ratón) para hacer desaparecer la consola.
Swift: Añades 10.000 de población a la capital
Peterthegreat: Elimina los límites de tropas de edificios
Russianhordes: Ganas reclutas para hacer tropas
Difrules: Activar modo Dios.
Robespierre: Activa reformas gratis

Galactic Battlegrounds: Campañas Clon
Códigos



Pulsa **ENTER** durante el juego para acceder a la ventana de mensajes de chat, y una vez allí introduce los siguientes códigos (en rojo) que enumeramos en la lista incluida a continuación y obtendrás la ventaja indicada. Que la fuerza te acompañe:
Forceore: 1.000 unidades de metal
Forcesight: Sin niebla de combate
Forceexplore: Muestra el mapa completo
Forcenova: 1.000 cristales de Nova
Simonsays: Acceso al Ewok asesino
Skywalker: Ganar la misión actual
Tarkin: Destruir todos los enemigos
darkside (1-8): Destruye el enemigo indicado
forcebuild: Construcción/Investigación instantanea
forcecarbon: 1.000 unidades de carbón
forcefood: 1.000 unidades de comida

Grand Prix 4
Mejor visibilidad



Si te gusta la perspectiva con el casco pero las pegatinas de publicidad molestan la visión, sigue estas instrucciones para hacer que sean transparentes:
1 – Abre el archivo **f1graphics.cfg** del directorio del juego con el bloc de notas para editarlo.
2 – Baja hasta la línea: **0 ;** Enable user-defined gamma ramp v2
3 – Cambia la instrucción por: **1 ;** Enable user-defined gamma ramp v2
4 – Guarda el fichero **y reinicia el programa.**

Mafia
Dinero fácil

Para conseguir el dinero que desees simplemente **apuesta una cantidad de dinero en el casino,** cada vez que pierdas, la ganarás.
Existe un modo extremo de juego al que se puede acceder una vez se completa el juego de forma normal, en este modo de juego no hay policía y hay nuevos coches. Es una buena motivación para llegar hasta el final de la aventura.

Medieval: Total War
Pasaporte para la historia



Si quieres que tu noble estirpe se perpetúe a través de los siglos y de los reinos enemigos, ten muy presentes los siguientes "comodines":
.matteosartori: Descubre el mapa al completo.
.deadringer : Te reporta unos ingresos de 1 millón de florines.
.mefoundsomeau: Para que tengas oro en todas las provincias.
.viagra: Te permite explotar minas de hierro en cualquier territorio.
.worksundays: Acelera la construcción de estructuras y entrenamiento.
.badgerbunny: Desbloquea todas las unidades y edificios.
.conan: Deja que lideres a las hordas rebeldes.

Morrowind
Caminar sobre las aguas

Durante el juego pulsa **"\"** (la tecla que hay encima del tabulador, sin las comillas), y escribe **player->setwaterwalking 1.**

Need for Speed Porsche
Gana dinero



Cuando se juega en el **modo evolución** sólo hay que participar en carreras para ganar algo de dinero. El truco está en usar el dinero para **comprar coches usados** y a continuación arreglarlos.
Luego se ponen en **venta a un valor muy superior** y seguro que nos llegan ofertas que multiplican por diez lo que nos costó el coche más las piezas.

Neverwinter Nights
Matar a un monstruo



Pulsa **"\"** (la tecla que hay encima del tabulador, sin las comillas). Luego escribe **DebugMode 1** y pulsa INTRO. Luego coloca el cursor sobre un enemigo que desees liquidar y pulsa la tecla **Y**. Usa esto también para destruir puertas y cofres.

Truco del lector

BEACH LIFE
Disfruta a tus anchas

Teclea uno de los siguientes códigos durante el desarrollo del juego;
Todos los niveles para misiones:
[Mays] + [Alt] + [F10]
Todos los niveles en arena:
[Mays] + [Alt] + [F9]
Dinero ilimitado: costa del dosh
Construcción rápida: quick quick quick!
Todos los edificios disponibles: all buildings
$5,000 extras (se puede hacer varias veces):
[Mays] + [Alt] + $

Jaime Garralda (Alicante)

Poseidón. Señor de la Atlántida
Mantén a flote la Atlántida



Para que tu magnífica y próspera ciudad no desaparezca de la noche a la mañana y se convierta en uno de los misterios de la Humanidad, sé un gobernante diligente y apréndete estos comandos (se introducen después de pulsar las teclas Ctrl+Alt+C):
Ambrosia: Pasarás de escenario al cabo de unos meses.
Delian Treasury: Aumenta en 1.000 Dracmas tus arcas.
Mammaldrome: Llena tus graneros cada trimestre.
Atlasthegreat: Atlas te ayudará a construir más deprisa.

Roland Garros 2002
Juego de fondo letal



Si sitúas a tu jugador un par de pasos por delante de la línea de fondo conseguirás unos **golpes liftados definitivos** que te permitirán ganar el punto o, al menos, mantener la iniciativa para poder hacer una buena subida a la red.

The Settlers IV
Manual de superviviencia

Nadie ha dicho que la vida de un naufrago sea sencilla, y mucho menos si hay otros tres pueblos en tu misma situación. Si quieres disfrutar un poco más de paraíso en el que has ido a dar, pulsa Intro durante una partida y escribe: !wqsa. Ahora puedes volver a darle a Intro y escribir alguno de estos códigos mágicos:
!win: Ganas instantáneamente.
!lose: Pierdes ipso facto.
!incr res: Aumentas tus reservas de materiales.

La comunidad

SÓLO PARA ADICTOS

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Viejos prejuicios

Desde que el mundo es mundo, los juegos de aventuras "puros" han estado asociados a los ordenadores. Durante años, los usuarios de compatibles hemos dado la espalda a las aventuras procedentes de las consolas, tachándolas de "infantiles", o "engendros con toneladas de acción". Hoy en día, las cosas han cambiado. La potencia de las consolas de última generación y el aumento de la edad de sus jugadores, han traído consigo infinidad de aventuras que nada tienen que envidiar a las de PC. Algunas de ellas, como «Prisoner of War», incluso se han versionado a los ordenadores. Su gran calidad merece que les deis una oportunidad. ¿Cuándo podremos ver «Shenmue» en un PC, señores de Sega?

ACLARACIÓN

HARDWARE

OpenGL y Windows XP

@ Me ha sorprendido una de las repuestas de vuestro último número sobre los problemas con juegos de OpenGL bajo Windows XP. Es normal que recibáis tantas preguntas sobre el tema porque los controladores que incorpora Windows XP no tienen soporte OpenGL. Microsoft tiene como librerías 3D las Direct X y por ello, como buen monopolio que es, no incluye las librerías de la competencia.

Javier Comín Márquez

Te agradecemos el comentario, pero hay que puntualizarlo, porque como hemos dicho en todas nuestras respuestas a este problema, Windows XP sí es compatible con OpenGL. De hecho, en la propia página web de OpenGL, concretamente en http://www.opengl.org/users/faq/index.html?XP#first_hit verás que confirman que OpenGL es totalmente compatible con Windows XP porque en este sistema operativo están incluidas las rutinas y librerías OpenGL en su versión 1.1. Ahora bien, es la tarjeta gráfica la encargada de renderizar con OpenGL, por lo que siempre (no sólo en XP, sino también bajo Windows 98/Me/2000) deben descargarse los controladores del fabricante de la tarjeta gráfica, en este caso en su versión específica para Windows XP. Como ves, en esta ocasión el "monopolio" de Microsoft no es la causa de las incompatibilidades.

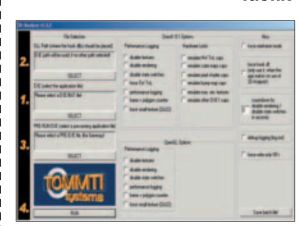
APLICACIÓN

HARDWARE

Spiderman sin T&L

@ Cuando voy a ejecutar el juego me sale un mensaje de error "you must have a TNL capable 3D card to play this game" porque tengo una Riva TNT2. ¿Hay alguna forma para conseguir que «Spider-man» funcione sin T&L por hardware o tengo que devolver el programa a la tienda?

Taofik



Existe una aplicación, 3D-Analyze, que puedes descargar de www.tommti-systems.com que permite emular T&L. Después de instalarla, inicia esta aplicación y selecciona el ejecutable del juego (SpiderMan.exe). Selecciona la casilla "emulate HW TnL caps" y al pulsar sobre "RUN" se iniciará el juego, que ahora sí arrancará, pues esta utilidad le hace creer que tu tarjeta sí dispone de T&L por hardware. No olvides que debes tener instalado DirectX 8.1. Si no es el caso, en el propio CD del juego tienes el instalador.

ARMY MEN: RTS

ESTRATEGIA

Soldaditos de plástico

@ ¿Podríais publicar algunos trucos de «Army Men: RTS»?

Manny Calavera



Si el ejército marrón te da problemas, no dudes en poner en práctica los siguientes códigos maestros: "zap me" para obtener 2.000 de electricidad y "fan-

Microencuesta

¿El próximo «NBA Live 2003» debería incluir a los equipos europeos?

Parece que el ridículo que ha cosechado la selección de baloncesto norteamericana en su propio mundial ha calado entre nuestros lectores, que en un 75% piensan que los americanos desprecian el baloncesto FIBA y por eso es imposible que haya equipos europeos en «NBA Live 2003». No obstante, el 20% piensan que sería una opción muy interesante siempre y cuando los niveles de habilidad de los jugadores FIBA fueran realistas. Por último, un 5% opta por dejar el programa exclusivamente dedicado a la NBA.

El próximo mes:
¿Qué ambientación prefieres para un juego de estrategia?

Histórica | Fantasía | Ciencia-Ficción

Mándanos tu respuesta a lacomunidad@micromania.es y participa en nuestros sondeos.

Curiosidades

El dios Tim Schafer



Tim Schafer, creador de «Day of the Tentacle» y «Grim Fandango», levanta pasiones que van más alla de lo "razonable". Un grupo de fans llamado "La Iglesia de Tim" lo ha nombrado oficialmente "su Dios", y le dedican todo tipo de salmos, himnos y oraciones. Si estáis buscando un nuevo sentido a vuestra vida, buscadlo en: http://timisgod.mixnmojo.com/

Muchas cervezas



Parece que en tiempos de la Alemania nazi nadie se encargaba de advertir a los soldados sobre las consecuencias de propasarse con el alcohol. Y es que dormir "la mona" en acto de servicio está muy mal visto, sobre todo si resulta que uno está de guardia, pero hacerlo jugando al poker ya roza lo insuperable. Cuando aparezca el oficial de guardia se va a liar una buena...

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/De los Vascos, 17. 28040 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

tastic plastic" para ganar 5.000 unidades de plástico con la que reforzar tus verdosas tropas de asalto. ¡Que los juguetes te acompañen!

BATTLEFIELD 1942
■ ACCIÓN

Soporte Kyro II



@ He visto que este título no soporta tarjetas Kyro II (3D Prophet 4500) y quisiera saber si sacarán algún parche para corregir esto. ¿Conocéis algún método para "engañar" al juego? ¿Me compro una tarjeta nueva directamente?

Daniel Altamirano

Respuesta: «Battlefield 1942» requiere capacidades "cube maps" y "T&L" para ejecutarse, pero en la sección de trucos de este mes encontrarás una solución casera. Si aún así no consigues hacerlo funcionar, te recomendamos que descargues la nueva versión de drivers de la tarjeta (16.x) o que instales Directx 8.1b. En cualquier caso, el rendimiento del juego será bastante bajo. Si tu bolsillo te lo permite, actualiza tu tarjeta.

B-17 FLYING FORTRESS 2
■ SIMULADOR

Problemas de existencias

@ Hace tiempo salió la segunda parte de «B-17 Flying Fortress» pero cuando pasó un tiempo y quise adquirirlo me fue imposible en ninguna tienda. ¿Podéis decirme donde podría conseguirlo siempre y cuando, al menos el manual, esté en castellano?

Antonio Esteban López



Mucho nos tememos que va a ser imposible localizar ese juego ya que está descatalogado. Las pocas unidades traídas y el buen ritmo de ventas hizo que no quedasen unidades ni en los almacenes en muy poco tiempo. Tu única posibilidad es que investigues en Internet pero olvídate de ese manual en castellano...

Pasatiempos 1



Sí, ya sabemos que has reconocido a Raúl en esta imagen de «FIFA 2003», pero ¿sabrías decirnos en qué estadio se juega este partido?

A) Anfield Road.
B) San Siro.
C) Old Trafford.

BALDUR'S GATE 2
■ ROL

Atascado al final

@ Después de viciarme durante 6 meses a «Baldur's Gate II: Shadows of Amn», me he atascado en el final. Necesito consejo o truco.

Anónimo



Truco. Abre el directorio en el que está instalado «Baldur's Gate II», y haz una copia de seguridad de "baldur.ini" (llámala "baldur.bck", por ejemplo). Edita el archivo original "baldur.ini" con el bloc de notas de Windows. Verás una linea que pone "[Program Options]". Añade una nueva línea debajo en la que ponga "Debug Mode=1". Luego arranca el juego normalmente y, durante la partida, pulsa CONTROL y BARRA ESPACIADORA a la vez. Se abrirá una consola en la que escribir trucos. Escribe "CLUAConsole:EnableCheatKeys()" (sin las comillas'). Luego escribe ''CLUAConsole:SetCurrentXP("xxxx")", donde "xxxx" es la cantidad de experiencia que deseas asignar al personaje seleccionado. ¡Con esto no deberías tener problemas para acabarte el juego!

Lenguas de trapo

"Pienso que siempre hay sitio para los grandes juegos, por eso estamos tan ocupados con «Generals»"
Mark Skaggs, productor ejecutivo de «C&C Generals»

"No sabemos lo buenos que son nuestros juegos hasta que los fans los compran y nos lo dicen."
Corey Cole, creador de la saga «Quest for Glory».

"«Daikatana» nunca llegó a ser el juego que yo había imaginado. Su desarrollo se alargó demasiado. Es decente, pero no sobresaliente."
John Romero, ex programador jefe de Ion Storm

"La idea de hacer un juego con un argumento de conspiraciones se me ocurrió mientras mi mujer veía un episodio de Expediente X."
Warren Spector, diseñador de «Deus Ex»

"Sega Sports será el Burger King de los deportes, al estar obligado a ocupar siempre un segundo puesto"
Jeff Brown, de EA Sports.

"Hemos hecho encuestas y sabemos que el 80% usan guías para acabar el juego, y el 75% abandonan a la mitad. Por eso «Ring II» tendrá puzzles asequibles y no será un juego muy largo."
Stephen Carrière, programador de Arxel Tribe

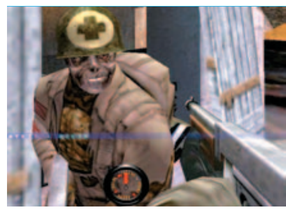
"Microprose era un sello menor desde hace tiempo"
Único comentario realizado por un representante de Infogrames acerca del cierre de MicroProse UK el pasado 20 de septiembre

Exagerados



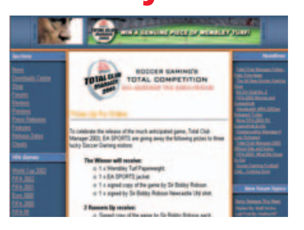
Los desarrolladores de «Gorasul» no parecen tener un concepto demasiado elevado del Windows, a juzgar por el mensaje que aparece cuando intentamos salir del juego "¿de verdad quieres caer en el infierno del escritorio de Windows?". Puede que el sistema operativo de Bill Gates tenga algunos problemillas, ¡pero tampoco hace falta dramatizar, caramba!

Médico zombi



Os fiaríais de un sanitario en semejante estado de salud? Nosotros desde luego dudamos mucho de sus aptitudes médicas para restaurarnos la salud. Y la verdad, entre morir desangrados en el campo de batalla o esperar a que este individuo de la fotografía nos coma las tripas (por lo menos), nos quedamos con lo primero, gracias. Hay cosas peores que los enemigos.

Wembley



Desde la página www.totalclubmanager.com proponen una competición con «Total Club Manager 2003» que no pasaría de ser la clásica liga online de no ser por el primer premio que se concederá al ganador, nada menos un trozo del césped del mítico estadio de Wembley, que actualmente se está demoliendo para construir un nuevo y ultramoderno Wembley.

Pasatiempos 2



¿Sabrías decirnos quién es el piloto que aparece en primer término en esta foto de «Moto GP»?

A) Kenny Roberts.
B) Jose L. Cardoso
C) Sete Gibernau
D) "Fonsi" Nieto

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

Divide ¿y vencerás?

Cierto romano ilustre dijo, con la flema característica de los militares, "divide y vencerás". Para poder estar de acuerdo con su teoría, quizá debiera haber añadido "cuando el enemigo te supere en número" (aunque, entonces, el dicho no sería tan famoso).
¿A dónde quiere llegar con semejante disquisición?, os preguntaréis.
Simplemente a uno de los puntos críticos del género, que ahora, después de unos años latente, vuelve a estar de moda. La sempiterna confrontación entre turnos y tiempo real. Nosotros creemos tener una solución para tamaño problema: ¿por qué dividir cuando podemos sumar?
Recapitulemos. Todos estamos de acuerdo en el estado de la técnica, ¿pero significa que por ello la estrategia por turnos está abocada al fracaso?
Después de todo, también hay un refrán que dice "la unión hace la fuerza". ¿Con cuál te quedas tú?

BATTLE REALMS
ESTRATEGIA

Sin texturas

He instalado el juego «Battle Realms» en un ordenador P. III con una GeForce 2 MX. Cuando inicio la partida, los personajes y edificios aparecen en blanco. En resumen, que no se cargan las texturas.
Luis

Aunque se te ha olvidado proporcionarnos un dato tan esencial como tu configuración de hardware, en especial la tarjeta gráfica, siempre que cumplas con el requisito de tener 16 MB de memoria gráfica no deberías tener ningún problema, y hasta la fecha no se ha publicado ningún parche de este excelente programa. La solución puede estar en actualizar los controladores de la tarjeta, de la placa base y en instalar DirectX 8.1.

BROKEN SWORD II
AVENTURA

Guía completa

¿Cómo puedo conseguir la solución de este juego? Ayudadme, por favor.
Daniel Alcaide



Nada mejor que recurrir a la solución oficial, alojada en la páginas web de los programadores. Sólo tienes que buscar el segundo juego, y pinchar en el icono "Walkthrough". Su dirección es: www.brokensword.com

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
SIMULADOR

Consultas roleras



Se rumorea por Internet que la tercera entrega de «Combat Flight Simulator» va a contener elementos de los juegos de rol ¿es cierto?
Luis Nieto

Pues sí, es cierto. Los pilotos de este juego van a tener puntos de vida y de prestigio que aumentarán a medida que se ganes medallas o se logren derribos. Con estos puntos se podrá obtener mejores aviones y otras ventajas.

CREADOR DE AVENTURAS
AVENTURAS

¿Dónde está SCRAMM?



Buenas, envio este e-mail porque quisiera saber algo mas sobre el SCRAMM, puesto que he notado que no se puede acceder a su web (www.scramm.org). Como me dedico a hacer aventuras amateurs, necesitaría saber si el SCRAMM ya ha salido, o sus características o una nueva web para informarme.
Roger Guiu

Durante más de dos años, SCRAMM parecía ser la panacea de los creadores de aventuras: un programa gratuito capaz de diseñar aventuras de calidad profesional, sin necesidad de saber programar. Como tantos otros, se ha disuelto en la nada, y está "semioficialmente" muerto. Te aconsejo que te olvides de él y busques otro similar. En la web "Adventure Developers" encontrarás lo que buscas.

DESCONECTAR
HARDWARE

No pasa de 80 fps

Tengo una tarjeta GeForce3 Ti 200 de Creative que me tocó en uno de vuestros concursos. En el 3dmark2001 me da una puntuación de 4.860, que al compararla con la del resto de los usuarios que tienen la misma tarjeta, algunos incluso con un ordenador parecido, es en torno a 3.000 puntos inferior. El mayor problema es que no paso de 80 fps. Leí en la revista de abril que a un chico con una Radeon 8500 le pasaba lo mismo y le distéis como solución deshabilitar la opción de sincronización vertical con el monitor, pero no encuentro dónde deshabilitar esta opción y no sé muy bien cómo hacerlo. ¿Me podéis ayudar?
Víctor Manzano

Una vez más debemos insistir que los resultados de benchmarks que hay en Internet o en cualquier otro medio informativo son meramente orientativos, cada ordenador es un mundo. De hecho, 3Dmark2001 es una utilidad que admite decenas de configuraciones. Por ejemplo, ¿has seleccionado T&L por hardware como motor de renderizado?, ¿qué profundidad de color está habilitada?, y los filtrados ¿son anisotrópicos o bilineales? Todas estas opciones y otras muchas que se encuentran tanto en esta utilidad como en la

Quién es quién



Charles Cecil: La Revolución

COMO BUEN INGLÉS de los años 80, Cecil entró en el mundo de la informática de la mano de un Sinclair ZX 81. Un amigo le propuso diseñar juegos usando un "parser" de aventuras, y así lanzó, en 1981, bajo el sello Artic, «Inca Curse», «Ship of Doom» y «Espionage Island», en versiones ZX81, Amstrad y Spectrum.

CECIL SIGUIÓ PROGRAMANDO aventuras conversacionales para poder pagarse la carrera de Ingeniería. Entró en la plantilla de US Gold, como Jefe de Desarrollo de Software. En 1988 desempeñó el mismo papel en Activision.

EN 1990 FUNDÓ REVOLUTION. Se establecieron en la ciudad inglesa de Hull, pero al poco se trasladaron a York. En la actualidad, Revolution cuenta con una plantilla de más de 30 programadores y diseñadores.

SU PRIMER JUEGO PARA PC fue «Lure of the Temptress», que salió en 1992 para PC, Amiga y Atari ST. Aportaba al género un complejo sistema de iconos basados en menús.

DAVID GIBBONS, AFAMADO DIBUJANTE DE COMIC, aceptó realizar los gráficos de la segunda producción de Revolution, «Beneath a Steel Sky», una aventura futurista, que consagró definitivamente a Charles Cecil.

LA SAGA DE «BROKEN SWORD» (1996) con dos millones de copias vendidas, es su obra más conocida. Charles Cecil supo aunar un guión absorbente y unos gráficos cinematográficos, para dar lugar a dos de las mejores aventuras de todos los tiempos.

LOS DISPOSITIVOS INALÁMBRICOS son, según Cecil, las máquinas sobre las que funcionarán los juegos del futuro. Por eso ha lanzado «Broken Sword I y II» para la consola Gameboy Advance.

TRAS UNA PEQUEÑA CRISIS DE IDENTIDAD, que le obligó a vender el 25% de las acciones de Revolution a Virgin, en 1994, para recomprarlas en 1998, Revolution creó dos juegos tibiamente recibidos: «A Sangre Fría» y «El Dorado». Ahora Cecil está decidido a renovar el género, con los futuros «Broken Sword III» y «Good Cop, Bad Cop».

configuración de tu tarjeta gráfica influyen decisivamente en el resultado. Si no pasas de los 80 fps es debido a que debes deshabilitar la sincronización vertical, algo que ya no se puede hacer bajo Direct3D en los últimos controladores Detonator. En la dirección www.3dfiles.com tienes varias utilidades de gestión de funciones 3D que te permitirán hacerlo.

EMPIRE EARTH
ESTRATEGIA

¿Quién sabe dónde?



@ Me he quedado atascado en la misión 2 de la campaña de los Ingleses: no encuentro a Guillermo

Fran Ribes Llario

Comienzas controlando a un bufón (aunque de armas tomar) que tiene que avisar a su señor de la conspiración que se está fraguando. Rápidamente, y sin evitando a los guardias, sal de la ciudad por la puerta más septentrional. Continúa por el camino hasta que escuches un ruido, entonces desvíate hacia el norte para recuperar el aliento y hacerte con un arma. Regresa a la vía principal y síguela hasta que des con una granja (aquí te procurará el modo de entrar sigilosamente en la ciudad). Una vez hayas conseguido colarte, simplemente tienes que guiar al bufón hasta la cabaña donde se oculta Guillermo (la distinguirás porque está marcada en la parte Occidental de la localidad).

Mapas y campañas

@ ¿Conocéis alguna página web donde pueda descargarme mapas y campañas creadas por usuarios con el editor de este juego?

Antton Sala

Uno de los sitios más visitados está en la siguiente dirección www. ee.heavengames.com

F1 2002
VELOCIDAD

Carreras online



@ Me gustaría saber si ya es posible jugar online con este simulador de Fórmula 1 de EA Sports, porque yo siempre que lo intento se agota el tiempo de enlace y nunca consigo entrar en la partida.

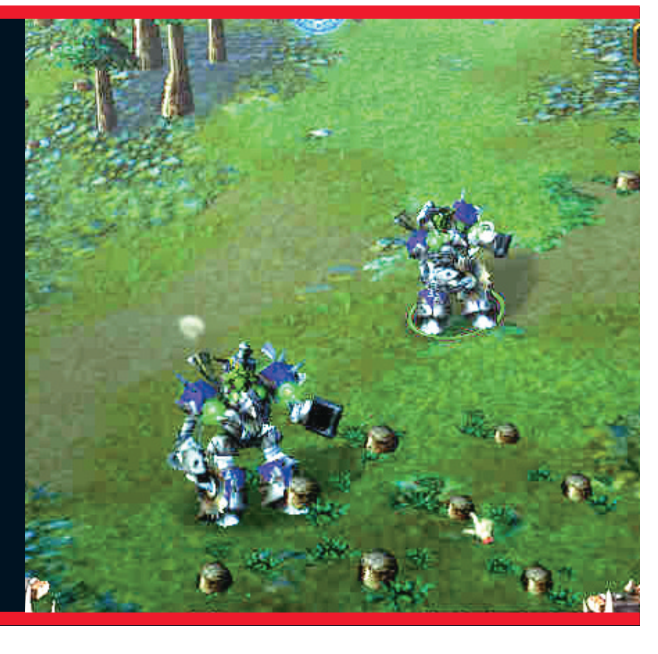
Juan Ayuste

Te recomendamos que te descargues la última versión del programa "GameSpy Arcade" y luego pruebes a establecer la conexión con partidas que no vayan más allá de un ping de 200. En cualquier caso, debes saber que tu conexión de 56K no es la más indicada para el juego online, sólo con ADSL, o mejor con cable, puedes entrar en servidores de partidas multijugador con garantías de pasar un buen rato.

Pasatiempos 3

¿Cómo se llaman estas unidades Goblin especializadas en la tala indiscriminada?

A) Mechas Goblin.
B) Furborg Silvanos.
C) Shredder.
D) Satiros.



Pasatiempos 4

Busca la respuesta correcta:

1. ¿Cuál de estos modos de juego NO incluía «Unreal Tournament»?
A) Bombing Run
B) Capturar la bandera
C) Deathmatch

2. ¿En qué motor gráfico se basa «Pánico Nuclear»?
A) «Quake III»
B) «Ghost Recon»
C) Ninguno de los anteriores

3. ¿Cuantas expansiones tienen «Los Sims»?
A) 4
B) 3
C) 5

Elegidos para la gloria



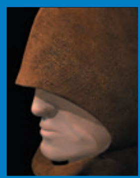
EVERQUEST: Este mes Xavier Reig nos cuenta sus aventuras en «Everquest», cuando siendo él un principiante, se puso a explorar las llanuras de Everfrost, cerca de Halas. Allí encontró un pintoresco gigante de hielo, del que tomó la imagen que mostramos aquí. Luego intentó luchar contra él, recibiendo lo que él mismo denomina "la paliza del siglo". No dudéis en mandarnos imágenes de vuestras hazañas en cualquier juego persistente online.

FIFA 2002 Y MUNDIAL FIFA 2002: Como ya os comentamos en meses anteriores, la página española www.fifa-club.tk está dedicada a organizar competiciones de «FIFA 2002» y «Mundial FIFA 2002». Ya hay un gran número de usuarios apuntados a las fases previas, y se acaban de dar a conocer los ganadores que acceden a la fase final. Si os apasionan los juegos de fútbol de EA Sports no lo dudéis más y suscribios en esta página.



CLAN SHOGUN: Celtíberos, el Clan hispanófilo de «Shogun Total War», está abierto a cualquier incorporación, siempre que se demuestre un mínimo de honor. A pesar de tener un comienzo difícil, ya que sus miembros decidieron no utilizar el inglés, lo que les supuso el rechazo del resto de los clanes, ha demostrado de lo que es capaz y se ha ido ganado el respeto de toda la comunidad. Su web es www.geocities.com/clan_celtiberos/menu.htm

Maníacos del calabozo



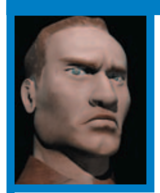
Schmendrick

Morrowind

Últimamente, cada vez llegan más cartas hablando sobre «Morrowind», la obra maestra de Bethesda. Que si es un juegazo, que si donde puedo conseguirlo, que si estoy atascado en no sé qué puzzle… Pero el tema más recurrente de todas las cartas y mails que han llegado sobre este juego es el referido a su traducción. Como sabéis, «Morrowind» ha salido a nuestro mercado sin traducir, y eso no ha sentado bien entre la comunidad rolera española, que demanda insistentemente un parche que permita disfrutarlo en nuestro idioma. Por una parte puedo comprender a Ubi Soft, porque traducir íntegramente este título les habría costado mucho dinero y no quieren arriesgar. Pero digo yo, si no se arriesgan con un juegazo como «Morrowind», ¿con qué se van a arriesgar? Deberían entender que un juego de acción quizá no sufra demasiado por la falta de traducción a nuestro idioma, pero pedirles a los usuarios que se metan en algo tan complejo como un juego de rol sin enterarse de nada, me parece cruel, y no ayuda a consolidar el género.

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Zona arcade



El Agente Ryan

Duke ¿For Never?

A grandes rasgos, los títulos de acción más esperados suelen sufrir retrasos significativos, pero de entre todos ellos tan sólo «Duke Nuke Forever» sigue siendo un caso digno de Fox Mulder. Y es que aparte de un atractivo vídeo y unas cuantas imágenes, no hemos vuelto a oír nada de este título que no sea "cuando esté acabado". Desgraciadamente, mis investigaciones a través de foros, webs no oficiales y prensa extranjera tan sólo generan dudas razonables… ¿Significa la coletilla "forever" esperar para "siempre"? ¿Qué podrá ofrecernos el moldeado motor gráfico de Duke frente a la "bestia" de Carmack? ¿Está 3D Realms buscando el nirvana de la jugabilidad? Aún no puedo responder a nada de esto, pero sí daros un consejo gratis: Olvidaos de «Duke Nukem FOREVER». Quizás sólo "cuando esté acabado" valga la pena hablar de él.

FIFA 2002
DEPORTIVOS

Instalación problemática

@ Tuve que desinstalar el juego por diversos problemas y después de volver a instalarlo funciona bien pero cuando hago fichajes, creo jugadores o ligas no se graban los cambios ni configuraciones y aparece una ventana con el aviso de disco lleno. ¿Qué puedo hacer?

Alfredo Vidal



Al desinstalar el programa no se borra la carpeta "user" que contiene los archivos con partidas grabadas, configuraciones del usuario, etc. Aunque se podría corregir el problema cambiando las propiedades de estos archivos, te recomendamos que desinstales de nuevo el juego completo, te asegures de borrar la carpeta del programa y todos sus ficheros y luego vuelvas a instalarlo. Esto debería bastar para solucionar el problema.

THE GLADIATORS
ESTRATEGIA

Uno de romanos



@ He leído algo sobre el lanzamiento de un juego titulado «The Gladiators». ¿Está basado en la película?

El Hispano

Sentimos desilusionarte, pero cualquier parecido entre el juego y la película es pura coincidencia. «The Gladiators» (Arxel Tribe) es un juego de estrategia en tiempo real en el que se enfrentan tres razas. Tiene una ambientación futurista, con unos gráficos muy logrados, y donde prima la acción sobre el ingenio táctico y la estrategia pura y dura.

Si a lo que buscas es algo parecido al film "Gladiator", lo que necesitas es «Praetorians» (Pyro Studios) o incluso «Imperivm» (Haemimont). En cualquiera de ellos, el primero es más táctico que el segundo, te adentrarás con el mayor realismo histórico en las innumerables batallas libradas entre las invencibles legiones romanas y las temibles hordas bárbaras (galas en ambos casos).

GORASUL
ROL

Trucos inexistentes

@ Estoy cansado de buscar trucos para el juego «Gorasul». Me gustaría que me dijeseis alguno. Echadme una mano, por favor.

Omar Martínez



Por desgracia, «Gorasul» no tiene trucos oficiales. Existen algunos "trainers" hechos por aficionados, pero los hemos probado y a nosotros no nos han funcionado bien.

GOTHIC
ROL

El pergamino de teletransporte



@ Estoy en el cementerio del orco, delante del portal. He usado el pergamino de teletransporte orco que Baal Lukor a descifrado para mí, pero no sucede nada.

Jorge

Tienes que preparar el conjuro de manera que veas el resplandor en tus manos, y dejar pulsado el botón de usar mientras pulsas el botón de avanzar. No dejes de avanzar hasta que te teletransportes, tardará un par de segundos.

GRAND PRIX 4
VELOCIDAD

Audio exigente



@ Tengo un Pentium III a 733 MHz con una tarjeta gráfica GeForce3 y una Sound Blaster AWE64. Cuando activo todas las opciones de detalle gráfico a una resolución de 1024x768 el juego va muy lento, con una ocupación del procesador cercana a 150 por ciento. ¿Cómo puedo mejorar el rendimiento sin reducir en exceso la calidad gráfica?

David Robles

Puesto que tu tarjeta de sonido no acelera las librerías de sonido posicional DirectSound3D, te recomendamos que desactives las opciones de sonido multica-

A debate

El salto del Rol a las 3D: ¿es positivo o negativo para el género?

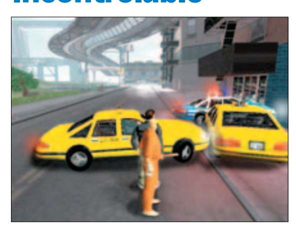
Francisco Aritio nos comenta que los gráficos en 3D no es que sean buenos para el género debido a la espectacularidad, es que son absolutamente vitales para la supervivencia del mismo. Según nos razona, hoy en día el uso de gráficos poligonales está muy extendido y dejar pasar el tren de la tecnología supondría un gravísimo error. Por el contrario, tenemos la postura de Álvaro García, que representa el otro extremo. Álvaro opina que precisamente la esencia del rol consiste en estimular la imaginación de los jugadores, y que precisamente por ello la tecnología debe ser sólo un medio para alcanzar ese objetivo, y no un fin. Raúl Blázquez es de opinión parecida, ya que nos dice que él prefiere que los desarrolladores se concentren en crear una buena historia y situaciones interesantes para los personajes antes que disipar sus esfuerzos en el motor gráfico. Señala, además, que los mejores juegos de rol, tales como «Fallout», «Baldur's Gate» o «Ultima VII», seguirán siéndolo con el paso del tiempo, sin importar lo obsoletos que se queden sus gráficos. Jorge Martínez parece optar por una posición neutral en el debate, ya que opina que los gráficos espectaculares están bien, pero que no deben primar sobre otros aspectos, sino tan sólo ser uno más. Marta Muñiz representa la parte práctica del debate, y nos señala que como su ordenador está un poco obsoleto, prefiere que los juegos tengan requisitos bajos para poder ejecutarlos sin problemas. En fin, en general parece que la mayoría de los roleros no consideran que los gráficos sean fundamentales.

Nuestra propuesta para el mes que viene es: ¿Eres de los que piensa que una expansión debe ser más de lo mismo, o por el contrario opinas que el mejor añadido es aquél que proyecta una perspectiva diferente del juego original?

nal (EAX, cinco altavoces) para reducir la ocupación del procesador de tu ordenador.

GRAND THEFT AUTO III
VELOCIDAD

Incontrolable



@ No consigo controlar al personaje, que camina sin que yo toque ninguna tecla, girando hacia los lados de forma arbitraria. Incluso cuando me meto en un coche, tampoco consigo conducirlo.
David de la Puente Bethencourt

En la web del juego se nos informa de este problema, y recomiendan, en el caso de disponer de un ratón óptico inalámbrico, desactivar todas las aplicaciones que pudieran estar activas en segundo plano, incluso los antivirus. Asimismo, es recomendable que desactives los dispositivos de control que no estés usando para el juego.

A trompicones

@ Tengo un Athlon 1200 con 256 de RAM, tarjeta GeForce 2 MX 64 y Windows Me. En principio debería ser suficiente para jugar a «GTA III», sin embargo me va lento y se me interrumpe constantemente. ¿Qué puedo hacer?
Drinky

«Grand Theft III» ostenta el dudoso record de incompatibilidades, por lo que es difícil que adivinemos tu problema. De todos modos, mucha gente experimenta ralentizaciones por culpa de la música en MP3 que utiliza el juego, pero hay un parche para deshabilitarla: http://users.skynet.be/six/audiopatch.zip Te aconsejamos que también visites los foros de GTA3.com (se detallan cientos de problemas) y descargues el parche oficial del juego desde www.take2games.com..

HITCHCOCK: EL CORTE FINAL
AVENTURA

El famoso archivador

✉ ¿Cómo se abre el archivador de la mansión del señor Robert Jordan, en «Hitchcock: El Corte Final»? Lo he intentado todo, pero no entiendo el mecanismo...
Pere Prats



Es tan sencillo como coger todas las fichas inferiores con los títulos y colocarlas en el lateral. Debajo de cada línea de la parte izquierda, hay que colocar la película que le corresponde: El Número 17, La Sombra de una Duda, Valses de Viena, 39 escalones, Inocencia y Juventud y Enviado Especial.

IL 2 STURMOVIK
SIMULADOR

¿Qué comprar?



@ Me han hablado muy bien de «Sturmovik» como simulador de vuelo pero tengo miedo de que sea demasiado complejo para poder disfrutar de él y como no es precisamente barato me gustaría estar muy seguro. ¿Es tan bueno como se dice? ¿Es difícil?
Raul H.

Merece la pena. A la espera de «Microsoft Combat Flight Simulator 3» es el más espectacular gráficamente y con unos modelos de vuelo sensacionales. La dificultad es ajustable.

JEDI OUTCAST
ACCIÓN

Repostar

@ En la fase "NS STARPAD" no encuentro la forma correcta de conectar los tubos de combustible a la nave de Lando.
Jorge "Kyle Katarn"

Junto a la nave verás unas cajas apiladas. Tras ellas hay unas trampillas que llevan a la sala de máquinas. Activa las válvulas y regresa al hangar. Fíjate bien en la combinación de símbolos de los surtidores, ya que en el exterior, sobre unas tuberías gigantes, deberás reproducir esa misma configuración.

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

EL ESPONTÁNEO



"Ni Morrowind, ni Dungeon Siege. Nadie puede con la magia de los Baldur´s Gate"

Daniel Acal (Madrid)

Locos del volante



Warrior

Y «Mafia» se hizo

Cuando hace unos cuantos números (en el 88 para ser exactos) titulaba esta columna con un "¡velocidad y aventura, uníos!" para apostar por la fórmula de combinar ambos géneros, no podía imaginar que «Mafia» iba a ser la respuesta a mi sueño particular, que sin duda es común a muchos de los aficionados al volante. Ahora que gracias a esta obra maestra de Take 2 Interactive disfrutamos por partida doble gracias a que las fases de pilotaje se apoyan en un excelente guión de índole cinematográfica, llega el momento de repetir la genial experiencia de velocidad integrada en una aventura con el «Pro Race Driver» de Codemasters. Y para los que están cansados de adelantar a pilotos virtuales, Razorworks ha anunciado que su «Total Inmersion Racing» dispondrá de un motor de IA, que dotará a nuestros contrincantes de unas reacciones tan humanas como inesperadas. Tampoco falta un guiño simpático en la actualidad del género, como es el anuncio de que por fin podremos pilotar a Kit, "el coche fantástico".

Hace 10 años

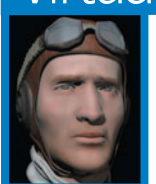


En nuestro número 56 ofrecíamos la portada a nuestra sensacional solución de «The Legend of Kyrandia», que como de costumbre acompañábamos con multitud de mapas para que no tuvierais ningún problema a la hora de superar todos sus retos y misiones. Sin olvidarnos de otros juegos como: «Leather Goddesses of phobos 2», «A-Train» y «Shadowlands».
Entre nuestras previews incluíamos la primera entrega de la sensacional saga dedicada al helicóptero Comanche, de Novalogic; un simulador/arcade que marcó un antes y un después en su género y que todavía sigue vivo: no hace mucho que tuvimos por aquí «Comanche IV».
Entre nuestros puntos de mira, ofrecíamos la crítica del aclamado «Alone in the Dark» al que puntuábamos muy alto (media de 90) por sus evidentes y numerosas virtudes, además de las reviews de «Hugo», «The Two Towers», y de «Curse of Enchantia». Además, en nuestras páginas dedicábamos un reportaje al VII Campeonato Mundial de Ajedrez entre computadoras que se celebraba por aquel entonces en Madrid y que ganó, contra todo pronóstico por cierto, «Chess Machine».

El juego del mes

Elige de entre todos los juegos comentados en la sección de reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito y envíanos un e-mail el buzón de la Comunidad.
Este mes la redacción de Micromanía ha decidido seleccionar «FIFA 2003»... qué le vamos a hacer, nos gusta el fútbol y «FIFA 2003» nos da fútbol en cantidad y calidad. Y sobre todo, porque nos da espectáculo.
Vuestro juego favorito del mes pasado ha sido «Mafia». Entre nosotros...¡¡estaba cantado!!

Planeta virtual


Comandante Harris

Palancas a mí

Hace poco días me comentaba un amigo muy interesado en hacerse con el joystick Hotas Cougar de Thrustmaster que el precio le parecía escandaloso. Dejando aparte valoraciones personales lo que es indudable es que la lógica es aplastante: se venden pocos simuladores de vuelo. En consecuencia se venden pocos joystick y de estos muy pocos son de alto nivel (y alto precio) como el HOTAS COUGAR. Además hay que decir en descargo de la compañía que lo comercializa que las calidades de este periférico son excelentes con mucho metal y poco plástico. Estos dos condicionantes (pocas ventas y alto coste de fabricación) justifican un precio desorbitado. Si la calidad tiene un precio este producto vale lo que cuesta. Otra cuestión sería que se vendieran más... o que se fabricase con menos calidad. La segunda opción es inadmisible. La primera, hoy por hoy, es ciencia ficción.

KICK OFF 2002
DEPORTIVOS

Edad de oro

@ En los tiempos del Commodore Amiga me aficioné a la serie «Kick Off» de Dino Dini. Creo que se convirtieron a PC, pero ya deben estar descatalogados. ¿Existe algún título de estas características para compatibles?

Alfonso Gómez

No hace mucho se publicó, y todavía está disponible en la página de Internet de Centromail (www.centromail.es), «Kick Off 2002», una versión actualizada de los simuladores de fútbol de Dino Dini que sin duda te gustará, pues mantiene el realismo de los míticos «Kick Off».

LINKS 2003
DEPORTIVOS

Recorridos con historia



@ Me gustaría saber si podré importar campos de «Links» anteriores o los cambios en el motor son tan importantes que no será posible.

Gustavo

No hay ningún problema para aprovechar los campos de golf de versiones anteriores (desde «Links 1997» a «Links 2001») porque «Links 2003» dispone de un convertidor del formato de los campos, sin olvidar el editor de Arnold Palmer, que te permitirá realizar cambios en el recorrido, situación de los hoyos, etc.

Perspectiva gráfica

@ Me gustaría saber si «Links 2003» será totalmente en 3D o seguirá teniendo a los golfistas y las perspectivas en dos dimensiones.

Pablo Jareño

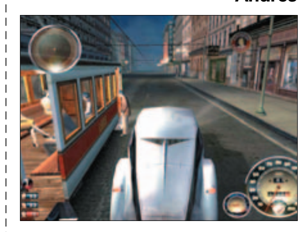
Los golfistas sí han sido realizados en tres dimensiones empleando "Motion Capture" para las animaciones, pero "Links 2003" mantiene el sistema de múltiples cámaras fijas para mostrar la acción.

MAFIA
VELOCIDAD

La carrera de Fórmula 1

@ Me encanta este programa pero como no estoy muy familiarizado con los juegos de coches, no consigo pasar de la carrera de Fórmula 1. ¿Existe algún truco o es cuestión de memorizar cada palmo del circuito y emplear horas y horas en recorrerlo?

Andrés



Te habrás percatado que pierdes posiciones cuando chocas contra los oponentes, así que procura hacer una buena salida, es primordial que tras la salida te encuentres entre los tres primeros. Reinicia la carrera cuantas veces sea necesario. Las curvas debes tomarlas sin pisar el acelerador, trázalas con suaves toques sobre el freno y la dirección. A ver qué tal se te da.

MAX PAYNE
ACCIÓN

Sin salida



@ Estoy atascado en el capítulo cuarto (Las arterias de Nueva York). Después de salir a la azotea del club y bajar rompiendo la cristalera no sé continuar… Y ya de paso, ¿Podríais darme algunos trucos?

Antonio Peñalver

Amigo Antonio, en realidad ya casi has concluido la misión. Busca un interruptor tras la mesa del mostrador de recepción, y activarás la apertura de la verja de salida. Para que funcionen los trucos tienes que ejecutar el juego con el parámetro "-developer" (sin las comillas). Luego saca la consola con F12 y teclea god (inmortal), getallweapons (todas las armas), getinfiniteammo (munición infinita).

MORROWIND
ROL

Inglés fundamental

@ Me gustaría saber si es muy importante para la dinámica y desarrollo del juego «Morrowind» el que no este traducido al ingles.

RNXAlatar

Malas noticias, RNXAlatar: si no sabes inglés, «Morrowind» es complicado de jugar. Y es que resulta fundamental dialogar con los PNJ y entender lo que te están diciendo.

La "land deed"

@ Soy un legionario imperial, tengo unas ordenes de Darius, mi superior en GNI-

Pasatiempos 5



¿En qué conocida contienda está ambientado «Iron Storm»?

A) La Segunda Guerra Mundial.

B) La Guerra Civil de los EEUU.

C) La Guerra de los Mundos.

D) En ninguna de las tres anteriores.

La Web del mes

Warcraftlandia
www.mods.warcraftiii.net



No visitar este sitio es, simplemente, imperdonable para cualquier aficionado de «WarCraft» que se precie de serlo. Aquí se encuentran a disposición del navegante todos los escenarios y modificaciones creados para la último superproducción de Blizzard. Sus responsables se han preocupado de sistematizar todos sus contenidos, así que no te resultara muy difícil encontrar lo que andas buscando. Por si fuera poco la página tiene colgados tutoriales varios y algunos mini-juegos para que descubras el lado más divertido de las tierras de Azeroth. No todo van a ser épicas batallas en las que se decide el destino del mundo.

SIS. Me dice que hable y obtenga la "land deed" del marido muerto de widow Vabdas, pero cuando selecciono la pregunta "land deed", sólo me dice que no permitirá que le robe las tierras de su marido.

Anónimo



Tienes dos opciones: puedes ser un canalla, matar a la viuda, y quitarle la "land deed" para dársela luego a Darius , o bien dirigirte a la "eggmine" (mina de huevos) para descubrir quién fue el asesino de su marido y hacer justicia. Mejor la segunda.

MUCHOS PROBLEMAS

HARDWARE

Servicio técnico

@ Tengo un Pentium III a 800 Mhz, con 128 MB de RAM y tarjeta grafica de 32 MB. Pero todo eso no sirve de nada, porque no me funciona ningún juego. Siempre que intento jugar se cuelga y empieza a lanzar errores a punta pala. He formateado y desfragmentado el disco duro varias veces, pero siempre acabo igual. ¿Debo comprarme uno nuevo ahora que el Pentium 4 es asequible o debo solicitar ayuda a algún servicio técnico?

Marc Jordana Reist

Con los pocos datos que nos proporcionas y sin poder ver el problema "in situ" no podemos ofrecerte ninguna solución, pero a menos que andes muy sobrado de dinero, te recomendamos que lleves el ordenador a un servicio técnico, donde pueden darte un presupuesto y la solución a tus problemas, puesto que con tu configuración aumentada a 256 MB de RAM y simplemente cambiando la tarjeta gráfica por una de última generación, aún te queda ordenador para rato.

NBA LIVE 2001

DEPORTIVOS

Duda razonable



@ He visto que «NBA Live 2001» está disponible en las series baratas de EA Sports y estoy dudando si esperar a «NBA Live 2003» porque ignoro si las novedades que incorporará hacen que merezca la pena pagar casi el triple por el programa. Vosotros qué opinión tenéis sobre esto.

Juan

Tu duda expresa la gran pregunta que siempre se hacen los seguidores de las series deportivas anuales de EA Sports, pero en este caso vamos a recomendarte sin lugar a dudas que optes por «NBA Live 2003», porque mejora los apartados técnicos, la jugabilidad y, sobre todo, las partidas online en Internet respecto a «NBA Live 2001».

NEVERWINTER NIGHTS

ROL

Exportar personajes



@ ¿Cómo puedo exportar personajes desde «Baldur's Gate 2» a «Neverwinter Nights»?

Luis Díaz Esteban

Mucho nos tememos que en «Neverwinter Nights» no se contempla esa opción.

El acueducto

¿Cómo entro en el acueducto del muelle? ¿Y de dónde saco la llave para las minas de Luskan?

Kaneda

Para el acueducto, tienes que usar el artefacto espada. En cuanto a las minas, forman parte de una búsqueda que te encarga el alcalde, la referida a encontrar a los prisioneros escapados y volver con sus orejas. En cuanto tengas cuatro, te dirá que el quinto ha secuestrado a su hija y te dará la llave.

Pasatiempos 6

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 En los tiroteos ten cuidado con los vehículos ya que las balas pueden hacer _ _ _ _ _ _ los depósitos de combustible

2 Llevo tres meses siendo el "Gran Hermano" de mis sims y _ _ _ _

3 ¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado _ _ _ _ _ _ _ _ _

4 Tu duda expresa _ _ _ _ _ _ de EA Sports.

Carrusel deportivo



A. Barkley

La espera finaliza...

El pasado año, los jugadores de PC nos quedamos con las ganas de "nuestra" edición de una de las mejores series deportivas de todos los tiempos: «NBA Live». Algo de lo que ya me hice eco hace un par de meses, ante los rumores que circulaban sobre la renovada imagen de la versión «2003» del juego. Pues de ley es volver sobre el tema, ya que se ha presentado por primera vez todo tipo de información real sobre el título, imágenes, etc. y las promesas de un mucho mejor producto parecen cumplirse. No alcemos las campanas al vuelo hasta jugar la versión final, pero de momento demos, merecidamente, una palmada en la espalda a EA Sports.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkimar, Schmendrick, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ **COMPRO DRAGON BALL Z**, Great Fighting Story de Sega Saturn y juegos de N64. Precio a convenir. Interesados mandar e-mail a dresinos@yahoo.es

■ **PAGINA DE FALLOUT: TACTICS** en español. En ella podréis encontrar una extensa galería de imágenes, descargas de utilidades y mapas de expansión, además de soluciones, consejos y guías. La página está en http://perso.wanadoo.es/pol86/index.htm (Gorky).

■ **CANAL IRC DE EVE THE SECOND GENESIS**, en español. Estamos deseando que vengáis a visitarlo y podamos compartir las cosas que sabemos sobre este juego a punto de salir. Los datos son: Servidor: Stratics.truefear.net o Irc.glowfish.de y el canal se llama #eve-esp (Karunel)

■ **TRADUCCION DE COUNTER STRIKE 1.5** ya disponible de DS-E Rantam. Esta traducción se caracteriza por ser lo más fiel posible al original, traduciendo completamente todos los textos de los menús así como las voces. No muestra publicidad durante el juego y se instala de forma sencilla. Se puede descargar en www.rantam.cjb.com

■ **BUSCO GENTE PARA JUGAR** online a «Dungeon Keeper 2». Los que estén interesados pueden escribirme un mail. Mi correo es lord_yeurl@hotmail.com. Muchas gracias.

■ **PÁGINA PARA AFICIONADOS A «REAL WAR»** Os escribo para comunicaros que he creado una web para conocer gente que quiera jugar en red a «Real War». La dirección de la web es www.geocities.com/klanrealwar/klan

■ **VENDO REVISTAS DE MICROMANÍA** de la primera y de la segunda épocas (las grandotas que eran amarillas y rojas). Si estáis interesados podéis escribirme a: mglavadia@worldonline.es

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 93

1. B. Se ha caído de un edificio en llamas. **2.B.** Jason Kidd. **3.C.** El Cid. **4.** 1B, 2C, 3B. **5.** 1 (Kate Walker a viajar), 2 (a 45 minutos), 3 (Playstation 2), 4 («Diablo 2»).

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 94

Computer Hoy Juegos

Una oferta que no podrás rechazar

Este mes «Mafia» acapara la portada Computer Hoy Juegos, con el más riguroso Test de cuantos han aparecido publicados. Pero este mes también nos hablan de otros juegos con mucho mérito: «Syberia», «Aliens vs Predator 2 Primal Hunt», «Tekken 4», «Beach Life», «Stuntman»... Como siempre, nos traen los mejores trucos, todas la noticias de actualidad, el análisis más preciso y fiable sobre diez modelos de altavoces para PC, trucos para buscar driver en internet, todos los precios de los juegos, cartas, consejos, las definiciones de los términos más técnicos y un juego de regalo que va a enamorar a los amantes de la acción: «Evolva», o cómo criar guerreros genéticamente perfectos. Todo un lujo a 2,99 euros.



Nintendo Acción

Marchando una de aventuras para Gamecube

En portada. uno de los héroes más carismáticos de Nintendo, Fox McCloud, protagoniza la aventura que va a romper con todo. Se llama Starfox, y Nintendo Acción descubre porqué está un paso por delante del resto de juegos de GameCube.
El Señor de los Anillos. Del cine directamente a Game Boy Advance, pasando claro está por nuestras páginas. El reportaje de este mes está dedicado a los nuevos juegos que protagonizan Frodo Bolson y sus hobbits en la portátil de Nintendo. Dos juegazos en plan rol y acción.
En la revista Pokémon. Lo cuentan todo sobre las nuevas cartas intercambiables Pokémon. ¡¡Sí, se juegan con tu Advance!! Y para Pokéadictos: este mes llegamos al final de la guía Pokémon Cristal. Irresistible.



PlayManía

¿Cuál es el mejor simulador de rally de PS2?

Colin McRae 3» es el tema central del número 46 de PlayManía. El esperado juego de Codemasters se enfrentan, en una dura comparativa, con los demás éxitos del género, como «V-Rally 3», «WRC»…
Guía especial: PlayManía os ofrece la solución completa de «Project Zero», en la que se desvelan todos los entresijos y misterios de la mansión Himuro. Y además, en el formato especial de PlayManía, para guardar en las caja del juego.
PlayManía repasa además toda la actualidad del mes con unos completos análisis de todos los bombazos del mes, como «Burnout 2», «FIFA 2003», «The Thing», «Ratchet & Clank», «Hitman 2»…

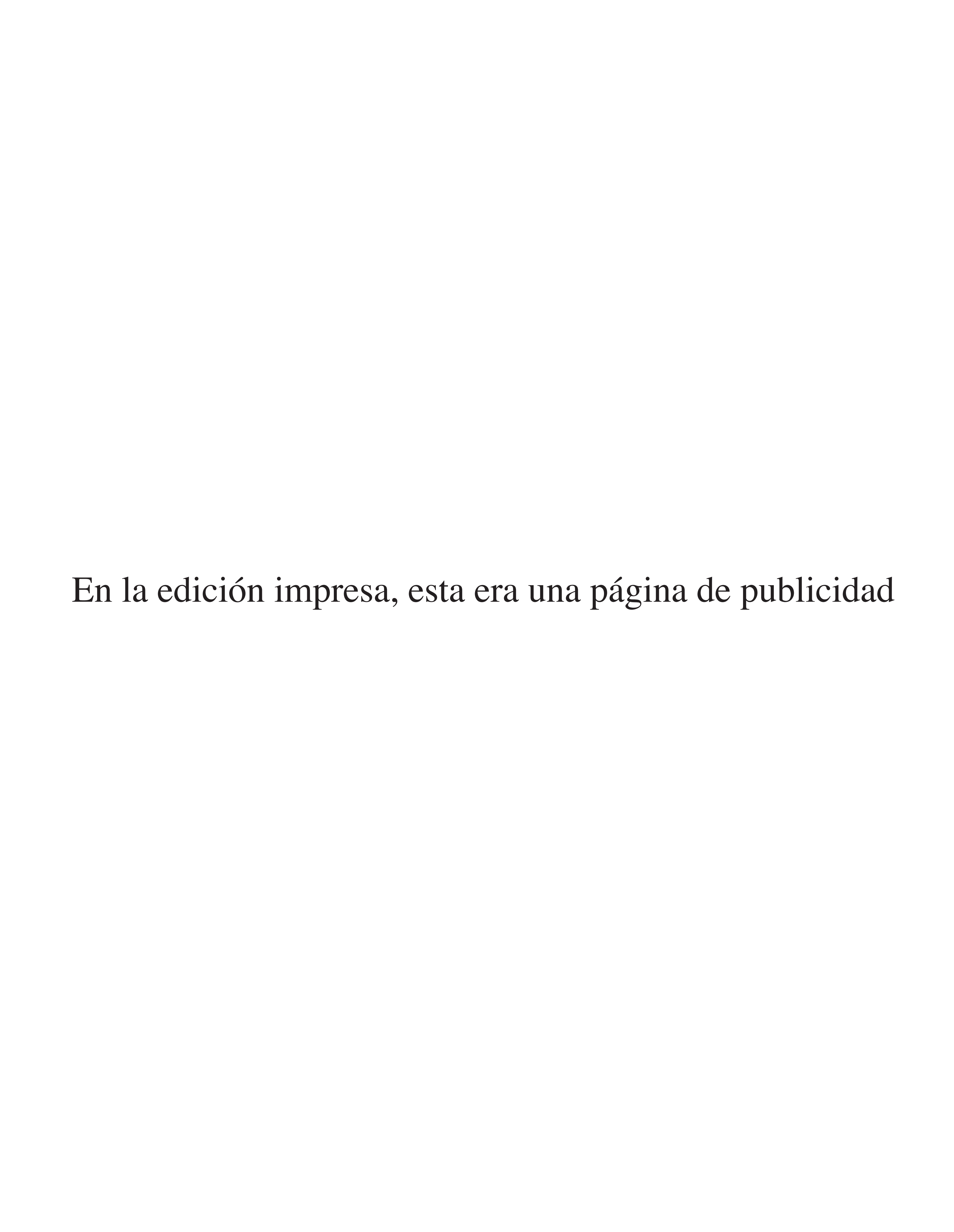


Hobby Consolas

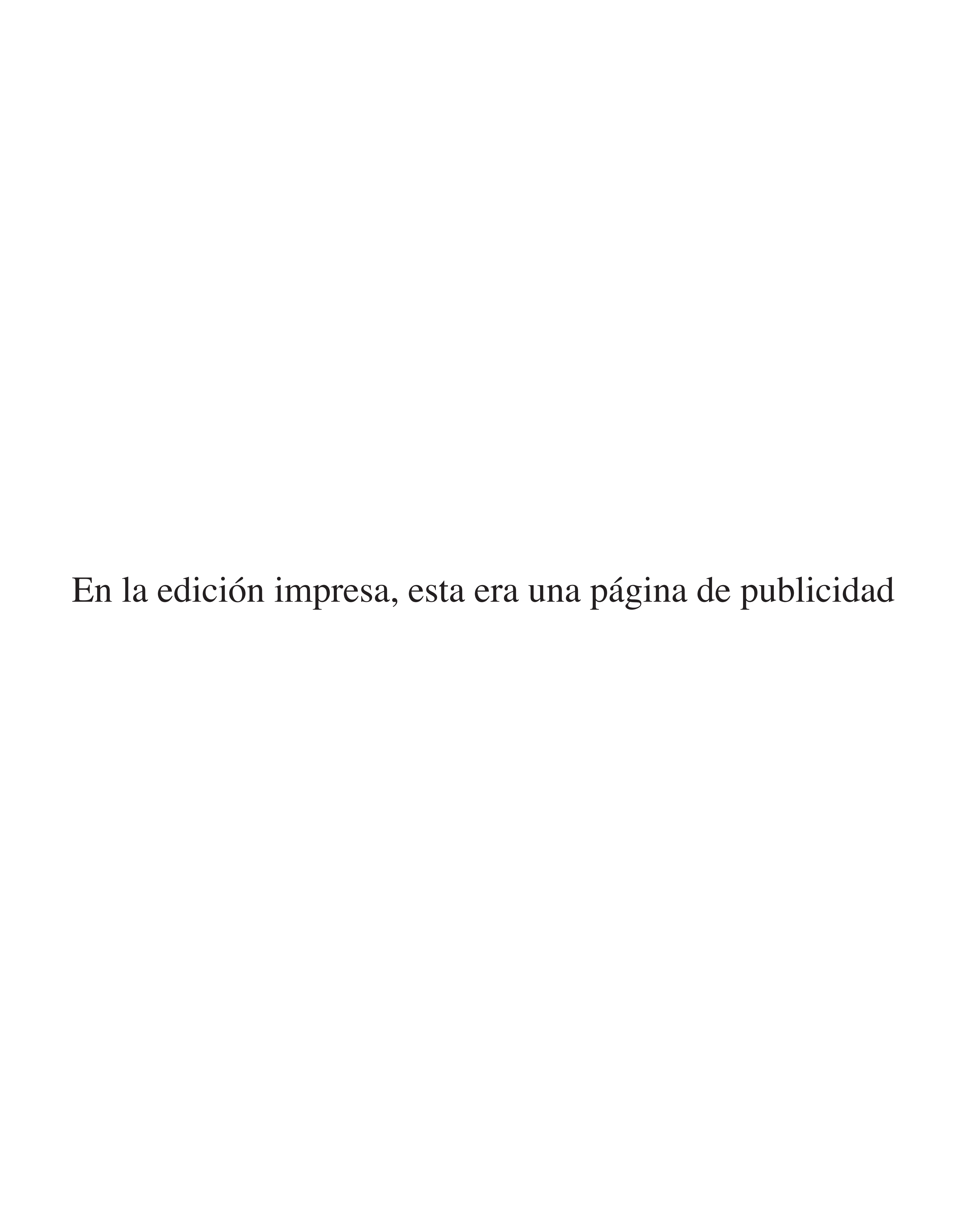
Un anillo para gobernar a todas las consolas

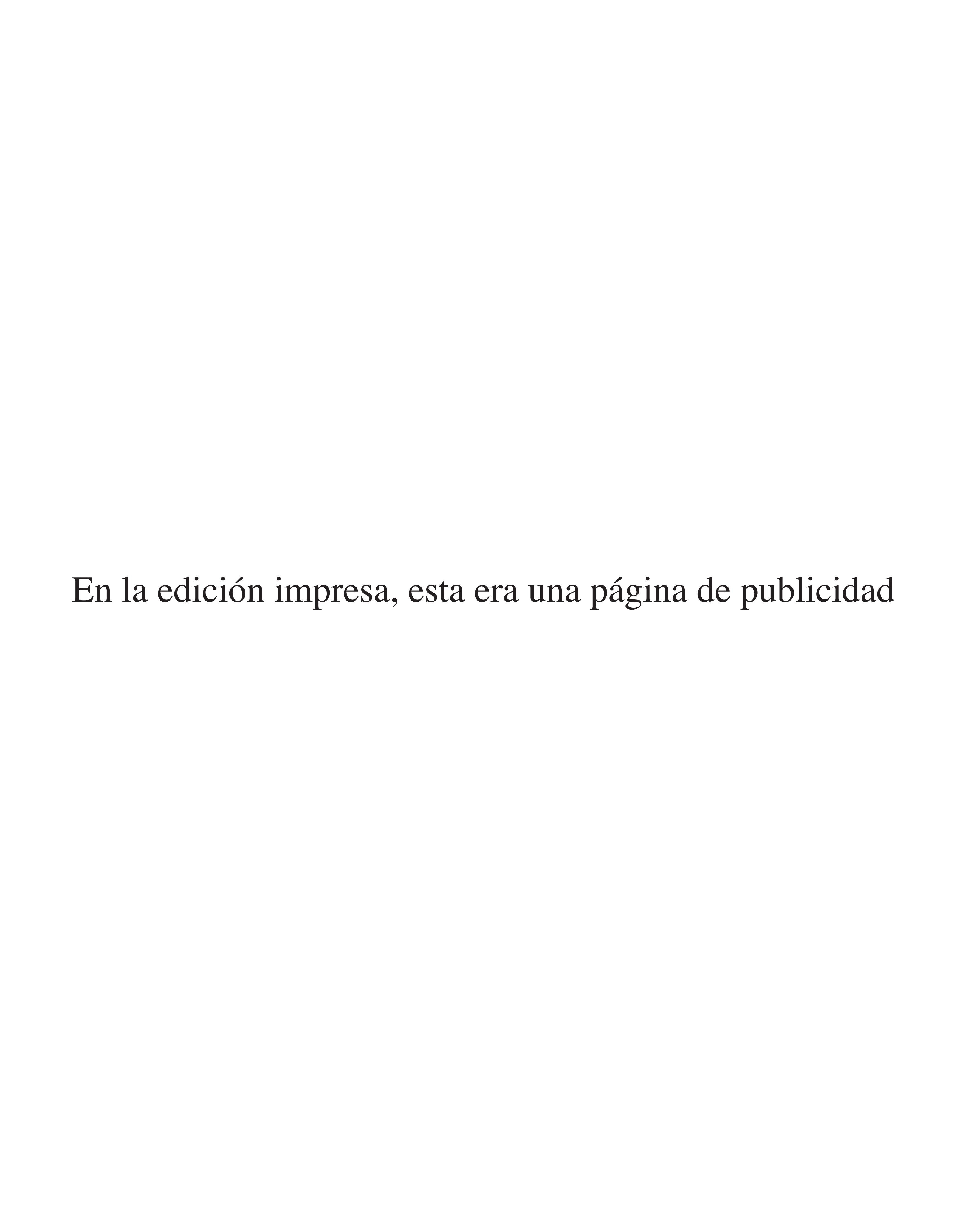
Este mes la portada es para «El Señor de los Anillos»: El número 134 de Hobby Consolas examina dos juegos, «Las dos torres» (PS2) y la aventura que está basada en el libro de Tolkien (PS2, Xbox).
«Resident Evil Zero»: Si queréis saber cómo es el nuevo capítulo para GameCube de la saga de terror más conocida, no os perdáis este completo reportaje, que viene en compañía de otro dedicado al Tokyo Game Show, la feria de videojuegos japonesa, y el X02.
«FIFA 2003» y «Pro Evolution Soccer 2», las nuevas entregas de dos de las series futboleras por excelencia. Junto a ellas títulos de relumbrón para todas las consolas: «Colin McRae 3», «TimeSplitters 2», «Eternal Darkness», «The Thing»…
A la venta el 25 de octubre.





En la edición impresa, esta era una página de publicidad




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Libera tus ojos

Si creías que los monitores TFT estaban fuera de tu alcance échale un vistazo al precio de esta maravilla, con una pantalla de 15 pulgadas, enmarcada en cristal, que alcanza una resolución de 1024x768 y sin olvidar los altavoces 3D Stereo.

TFT EK 1501
▶Precio: **459 euros** *(76.371 ptas)*
▶Más información: **EK Computer (902 350 450) www.ekcomputer.com**



Alguien te está mirando

Una cámara web con sensor CCD de 640x480 píxeles de resolución de imagen que dispone de un novedoso sistema de detección de movimiento para enfocar la imagen cuando alguien se acerca a su posición.

Creative WebCam Pro Ex
▶Precio: **89.90 euros** *(14.958 ptas)*
▶Más información: **Creative http://es.europe.creative.com**



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para tu PC.

- ▶Procesador: **Intel Pentium 4 2800 MHz**
- ▶Placa base: **VIA P4PB 400**
- ▶RAM: **1024 MB Rambus RDRAM de 32bit a 800 MHz**
- ▶Lector DVD: **Memorex MAXX 16X48**
- ▶Grabadora: **Pioneer DVR-A04**
- ▶Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, 16/9)**
- ▶Tarjeta gráfica: **Hercules 3DProphet 9700 Pro**
- ▶Tarjeta de sonido: **Sound Blaster Audigy**
- ▶Altavoces: **Logitech Z-680**
- ▶Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
- ▶Tarjeta de red: **3Com 3CSOHO100-TX**
- ▶Disco duro: **Fujitsu MAN3184MP**
- ▶Ratón: **Logitech Cordless Desktop Optical**
- ▶Teclado: **Logitech Cordless Presenter**
- ▶Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel**
- ▶Joystick: **Thrustmaster HOTAS Cougar**

Decora tu sonido

El diseño retro está de moda y Altec nos sorprende con la belleza de este conjunto 2.1 compuesto por dos satélites y un subwoofer de madera que rinden una potencia total de 20W para brindar sonido estéreo con la musicalidad por bandera.

Altec Lansing XA 3021
▶Precio: **A consultar.**
▶Más información: **Altec Lansing (93 467 13 02) www.alteclansing.com**







Sonido multicanal extendido

Empiezan a llegar las tarjetas de sonido capaces de decodificar Dolby Digital EX, como este modelo de Hercules que con sus 7.1 canales puede convertir vuestra habitación en un huracán acústico sin precedentes.

Hercules Gamesurround Fortísimo III 7.1

▶Precio: **A consultar**

▶Más información: **Hercules (902 11 80 36)**

http://europe.hercules.com

Una mochila de fotos

Si hace unos meses veíamos la versión musical de este disco duro portátil de 20 GB, ahora le toca a la versión creada para almacenar y transportar imágenes que pueden llevarse al PC mediante USB o a través de diversas tarjetas de memoria.

Fujitsu HandyDrive PhotoEdition

▶Precio: **311,95 euros** *(51.904 ptas)*

▶Más información: **Fujitsu**

www.fujitsu.es





Dale marcha al cursor

Un ratón óptico inalámbrico que Creative ha producido para optimizar el movimiento sobre cualquier superficie y con un ángulo operativo de 360 grados gracias a su avanzado receptor USB.

Creative Mouse Optical

▶Precio: **A consultar**

▶Más información: **Creative**

http://es.europe.creative.com

Certificación THX en tu PC

Un completo sistema de sonido con decodificador Dolby Digital, DTS y Dolby ProLogic II que ha obtenido la certificación THX, el mejor sello de una calidad muy por encima de los parámetros habituales en los compatibles.

Altavoces Logitech Z-680

▶Precio: **499 euros** *(83.026 ptas)*

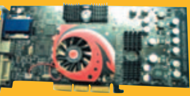
▶Más información: **Logitech**

www.logitech.com



Novedades

Micromanía recomienda



En su búsqueda por ofrecer un producto que sobrepase las especificaciones que marcan los fabricantes de chipsets gráficos, **EK** ha fabricado una tarjeta gráfica con el chipset nVidia GeForce4 Ti4200 con **128 MB de DDR de 3.3 nanosegundos** que la convierten en objeto de deseo de todos fanáticos de **los juegos de acción y velocidad**. La Argos Ti4200 Special Edition está fabricada sobre tarjeta de 8 capas y el procesador gráfico **funciona a 290 MHz**, mientras que la memoria alcanza los 606 MHz. Estas características, unidas a un trabajo de optimización de la tarjeta, la sitúan con unas prestaciones superiores a las tarjetas de chipset superiores como la nVidia Geforce 4 TI 4400 y le otorgan una capacidad de overclocking cercana a las de referencia de la gama Ti 4600. Precio: 215 euros



Si habéis decidido jubilar totalmente vuestro viejo ordenador y estáis pensando en un sistema completo al que no se le resistan los juegos con los requisitos técnicos más elevados, **Airis** pone a vuestra disposición **por menos de 800 euros** todo un compatible con un **Pentium 4 a 1.7 GHz, 512 Mb de memoria DDR y tarjeta gráfica ATI Radeon 7000**. Está disponible con múltiples configuraciones de dispositivos de almacenamiento y opciones multimedia, todo ello bajo el sistema operativo Windows XP preinstalado. Un ordenador de ensueño para los aficionados a cualquier tipo de videojuego.



La ampliación de memoria RAM es la solución a esas tensas esperas con el disco duro cargando o a las interrupciones en la acción en tiempo real, por lo que si estáis decididos a no sufrir más tiempos muertos en los juegos de acción más frenéticos os recomendamos que optéis por **los módulos XMS 3200 de 256 o 512 MB de memoria de Corsair**. Ambos pertenecen a la gama XMS (eXtreme Memory Speed) y funcionan a 400 MHz con doble ratio de transferencia (DDR) y con CAS de latencia de dos ciclos, lo que aumenta considerablemente el rendimiento en las operaciones de escritura o lectura. Más información en: www.ekcomputer.com.

Los auriculares son la solución más recurrida para no molestar al vecino, pero para evitar los ruidos de fondo, **Logitech** ha creado los **Premium Stereo USB Headset 30**. Incorpora circuitos de supresión de ruido, control de volumen en el cable y almohadillas afelpadas para que ni nos enteremos de que los llevamos puestos. Tienen un precio de 69,99 euros.

Estrenos DVD

JUANA LA LOCA



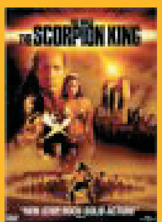
Pilar López de Ayala, gracias a su transformación en Juana la Loca dejó de ser un ídolo juvenil ("Al salir de clase") y logró el visto bueno de la adulta crítica seria. Su papel como hija de Isabel la Católica se llevó un montón de premios, aunque al director de la película, Vicente Aranda, no pretendiera dar una lección de historia, sino fijarse en los amores de Juana con Felipe el Hermoso (Daniele Liotti).
Ya disponible en versión DVD, "Juana la Loca" incluye en este formato, entre otros extras, subtítulos en inglés y francés, acceso directo a escenas, bocetos de decorados y vestuario (la ambientación histórica está muy cuidada en la película), fotos, trailer, o imágenes de alguno de los galardones obtenidos.

OCEAN'S ELEVEN



"Ocean´s Eleven" es otra de esas películas del género que pudiéramos llamar "robo perfecto" que tanto juego han dado a lo largo de la historia del cine. Dirigida por Steven Soderbergh, y protagonizada por gente como George Clooney, Andy García, Brad Pitt o Matt Damon, ya está disponible en España en su versión DVD con los habituales extras para quienes quieran profundizar un poco más en los entresijos del filme en cuestión.
El argumento gira en torno al robo de tres de los más grandes casinos de Las Vegas, cuyo propietario es un tipo sin escrúpulos morales. Para bajarle los humos, un ex presidiario, Danny Ocean, monta una banda con once especialistas en robos y atracos.

EL REY ESCORPIÓN



Título que constituyó un éxito comercial en su día, "The Scorpion King" ("El Rey Escorpión"), sigue la estela de las grandes superproducciones de Hollywood (con elementos que a todos nos resultan familiares) con espectaculares y cuidados efectos especiales, al servicio de un guión de buenos muy buenos y malos supermalos, magia, acción y aventuras (cuanto más inverosímiles, mejor sabrán las palomitas de los cines y más altos serán los saltos del asiento con los sustos de rigor).
Con estos antecedentes, está claro que los aficionados de lo que hay detrás de lo que se ve en la pantalla se emocionarán con la versión en DVD de la película de aventuras: making of (cómo se hizo), escenas de lucha y de batallas, comentarios de los protagonistas o el vídeo de "I stand alone" son algunos de los extras que incluye el disco editado en España de esta película de aventuras que trata de recuperar lo que podríamos llamar el "espíritu Conan". Ideal para un fin de semana muy lluvioso.

No lo sueltes

Logitech acaba de comercializar una versión más asequible de su mítico conjunto de volante y pedales Momo Force, que mantiene la excelente construcción en acero y aluminio y un tacto y precisión insuperables.

Logitech MOMO Racing Force
▶Precio: **149,99 euros** *(24.956 euros)*
▶Más información: **Logitech**
www.logitech.com





PCI sin renunciar a nada

Creative no se olvida de los usuarios que todavía no disponen de puerto AGP con esta tarjeta gráfica PCI con motor de T&L por hardware de segunda generación y 32 MB de memoria de vídeo. Compatible con DirectX 8.1

Creative 3D Blaster 2 MX200 PCI
▶Precio: **76 euros** *(12.645 ptas)*
▶Más información: **Creative**
http://es.europe.creative.com

Ratón de vanguardia

Este ratón óptico inalámbrico bate todos los récords de sensibilidad y precisión gracias al nuevo sistema MX Optical, que tiene una resolución de 4.7 megapíxeles por segundo para optimizar la búsqueda de cada movimiento rápido de la mano.

Logitech MX700
▶Precio: **92 euros**
(15.307 ptas)
▶Más información: **Logitech**
www.logitech.com





Mantente en sintonía

Música, información, películas o cualquier programa de radio y televisión que quieras ver en el monitor de tu PC gracias a esta tarjeta sintonizadora con grabación de vídeo, sonido estéreo y RDS radio.

Terratec Cinergy 600 TV Radio
▶Precio: **109,95 euros** *(18.294 ptas)*
▶Más información: **Terratec**
(93-8614700)
www.terratec.net

Conquista la cima de la aceleración 3D

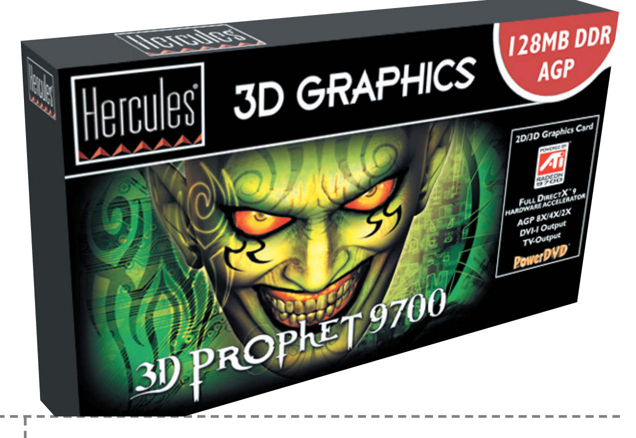
Si quieres arrasar en aceleración 3D y disfrutar de todos los juegos en su configuración máxima no dudes en elegir el buque insignia de la gama Radeon, que integra el procesador 9700 Pro a 325 MHz y 128 MB de memoria DDR. Soporta lo último en tecnología gráfica: DirectX9 y AGP8X.

Hercules 3D Prophet 9700 Pro

▶Precio: **A consultar**

▶Más información: **Hercules (902 11 80 36)**

http://europe.hercules.com





Digitaliza tus vinilos

Las salidas de sonido de los giradiscos tienen unas especificaciones que producen ruido de fondo al conectarse a la tarjeta de sonido y para solucionar este problema Terratec ha creado este dispositivo USB en el que pueden conectarse la fuentes de sonido analógicas (casettes y LP´s) para que la digitalización sea perfecta.

Terratec PhonoPreAmp Studio USB

▶Precio: **109,95 euros** *(18.284 ptas)*

▶Más información: **Terratec (93-8614700)**

www.terratec.net

Altavoces modélicos

Si ya tenéis un monitor plano y para no romper el estilo también queréis unos altavoces planos, este conjunto 2.1 es la solución ideal sin sacrificar calidad de sonido, pues tiene 35W de potencia y el subwoofer de madera asegura unos graves reales y sin distorsiones.

Creative Inspire Slim 2700

▶Precio: **99,90 euros** *(16.621 euros)*

▶Más información: **Creative**

http://es.europe.creative.com





Dolby Digital de alta fidelidad

Nada menos que 48W RMS de potencia total es capaz de entregar este completo pack de decodificador Dolby Digital con cinco satélites y un subwoofer, todos ellos controlables mediante mando a distancia. Tiene entradas ópticas y coaxiales y es compatible con sonido 4.1 de DirectSound3D y EAX.

Creative Inspire 5500

▶Precio: **209.90 euros** *(34.924 ptas)*

▶Más información: **Creative**

http://es.europe.creative.com

Panorama musical

LOS FELIZ ATAQUE DE MARKETING



Las comparaciones entre bandas como Siniestro Total y Los Feliz son inevitables (las casualidades no existen: Miguel Costas es un ex de aquélla y lidera esta última). Y para demostrarlo, nada como poner la oreja en "Ataque de Marketing", el más reciente trabajo discográfico de Los Feliz.

En las once canciones de esta producción, gamberradas por los cuatro costados, rock and roll de toda la vida, una peculiar versión de un tema que popularizara Earth Wind & Fire y humor, mucho humor, a la gallega (y por tanto internacional). De más está decir que la diversión está garantizada.

NIÑOS MUTANTES EL SOL DE INVIERNO



Niños Mutantes es ya una referencia obligada del pop independiente español y su nuevo álbum, "El sol de invierno", probablemente contribuya a aumentar el número de líneas que le dediquen las enciclopedias (si es que algún día se escriben).

Además de un disco tradicional de diez canciones pop con variadas influencias estilísticas y letras muy "made in Niños Mutantes", "El sol de invierno" se ha editado en formato DVD con los temas "reinventados visualmente" por diversos realizadores cinematográficos. Salvo error u omisión, nunca el pop indie español se había atrevido con un experimento de similares características.

SILENCIO ABSOLUTO A BRINCOS ENTRE LA LUNA Y EL SOL



Silencio Absoluto (con el permiso de Tierra Santa) demuestra que La Rioja también existe en el panorama del rock nacional. Con su tercer álbum ya en el mercado, "A brincos entre la luna y el sol", ya se puede considerar a Silencio Absoluto como una banda veterana. Se definen a sí mismos como "obreros del rock and roll", como contraposición a los aspirantes a estrellas famosas del género, y han encontrado en el saxo una seña de identidad que conjugan con sonidos en la onda de bandas como Platero y Tú, Marea o Los Enemigos.

FERMÍN MUGURUZA IN-KOMUNIKAZIOA



"In-komunikazioa" es una sorpresa para los seguidores de Fermín Muguruza. En las letras de su tercer álbum en solitario predominan las rimas y reflexiones sobre las penas del alma por encima de las proclamas políticas y las denuncias sociales. Sin embargo, sus seguidores volverán a encontrar en esta nueva colección de canciones su gusto por la mezcla musical y el mestizaje cultural, y su afición por las colaboraciones con otros creadores.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en nuestros CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

SPEED CHALLENGE

Una carrera contra el crono



Jacques Villeneuve, destacado piloto de Fórmula y uno de los indiscutibles animadores del campeonato del mundo de velocidad en monoplaza, es la imagen de este juego que se publica bajo el título de «Speed Challenge». Este nuevo simulador de velocidad ofrece un realismo fantástico de cara a la conducción y espera conseguir el mismo éxito que se consiguió con «F1 Racing Championship». En esta demo que Micromanía pone a vuestra disposición, podréis disputar una prueba de velocidad contra el crono en uno de los circuitos del juego. Antes de sentarte a los mandos podrás ajustar algunos de los parámetros del coche, para obtener un rendimiento óptimo durante la carrera. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Simulador**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **10/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **42 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **88 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar**
- Cursor izq./dcha.: **Izquierda/Derecha**
- Espacio: **Vista trasera**

FIFA 2003

La mitad de un encuentro

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **E.A. Sports**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **16 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **250 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB** ▶Tarjeta de sonido: **16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶S: **Pase corto** ▶D: **Disparo** ▶W: **Sprint**





Como cada año, FIFA acude a su cita poniendo en el mercado su nueva versión del simulador más laureado del panorama internacional. «FIFA 2003», con Roberto Carlos a la cabeza, regresa con esta nueva versión que pretende mejorar a su antecesora, algo que se antoja complicado debido al gran nivel que alcanzó en el año 2002. Una vez más el campeón de Europa vuelve a ser el gran protagonista de la demo se podrá jugar la mitad de un partido. Esta vez, el que se las tendrá que ver con el Real Madrid, será uno de los serios aspirantes de este año al título continental, el Arsenal inglés. **Disco 2**

NO ONE LIVES FOREVER 2

Cuatro niveles

Cate Archer, vuelve para investigar un proyecto secreto soviético. Si el mes pasado ya os ofrecíamos una demo de este juego, este mes podréis disfrutar de una nueva demo en la se incluyen hasta cuatro niveles repartidos en tres capítulos diferentes de los quince que se incluyen en la versión completa del juego. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Monolith Studios**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **157 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **140 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo**
- Espacio: **Saltar**

UNREAL TOURNAMENT 2003

DEMO DEL MES Micromanía DEMO DEL MES

Dos misiones individuales

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Digital Extremes**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Lanzamiento: **04/10/2002**
- Idioma de la demo: Castellano
- Espacio: **98 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **300 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**







Sin duda uno de los títulos más esperados dentro del género de la acción es «Unreal Tournament 2003», el último eslabón de una saga que ha cautivado a miles de jugadores de todo el mundo y que tiene en la jugabilidad y el espectáculo sus principales señas de identidad dentro del género de la acción en primera persona. En la demo que os ofrecemos este mes podréis recorrer cuatro mapas, dos de muerte súbita, uno de capturar la bandera y un último denominado 'Bombing Run', entrando en combate y trabajando en equipo con los bots del juego, cuya inteligencia artificial se ha mejorado con especial empeño en esta última edición del programa.
Una vez más la habilidad con las armas y la puntería serán tus armas fundamentales en la arena de combate. Comienza el torneo… comienza «Unreal Tournament 2003». La demo se encuentra completamente traducida a nuestro idioma. **Disco 1**

ARCHANGEL

Los primeros pasos de la aventura



«Archangel» es un juego de acción con tintes de rol. La historia tiene un comienzo peculiar: la muerte de un hombre en un accidente de coche le convierte en un poderoso arcángel, designado para enfrentarse a una invasión del mundo por parte de los demonios del subsuelo.
En la demo que os ofrecemos este mes con nuestro número de la revista, tomaréis el control de este poderoso arcángel ocasional, en su lucha contra la invasión de los demonios. Durante el desarrollo de la demo podrás recorrer tres mundos diferentes, el medieval, el futurista y el Lugar olvidado, donde se desarrolla gran parte de la aventura (un sitio en el que es mejor no pensar mucho, como vosotros mismos comprobaréis cuando empecéis a jugar con esta demo). La lucha entre el bien y el mal no ha hecho más que empezar. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/JDR**
- Compañía: **Metropolis Software**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Lanzamiento: **15/11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **93 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **150 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vista trasera**
- Botón izq.: **Golpear**
- Espacio: **Saltar**

FRONLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Tutorial y misión demo

La guerra se cierne sobre nuestras cabezas. Toda Europa se encuentra sumida en un profundo caos por una guerra que nadie quería pero que inevitablemente se ha desencadenado. Así se presenta el argumento de este juego de acción asegurada, en donde la Segunda Guerra Mundial vuelve a ser la protagonista. En la demo que os ofrecemos, de nada menos que ¡326 MB!, podrás jugar una misión tutorial, y una vez que la hayas superado tendrás acceso a otra de las misiones encuadradas en una de las campañas del juego completo. En ella tendrás que defender tu posición al tiempo que intentas avanzar por el mapa que te propone la demo hasta controlar la zona que actualmente se encuentra bajo el dominio enemigo. No infravalores a tus enemigos y cuida de tus hombres. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Reality Pump**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **23/09/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **326 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 333 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **620 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

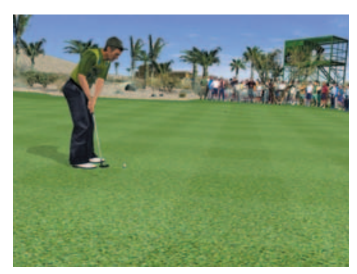
LINKS 2003

Un tutorial y un hoyo

▶Género: **Simulador**
▶Compañía: **Microsoft**
▶Distribuidor: **Microsoft**
▶Lanzamiento: **18/10/2002**
▶dioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **162 MB**

▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 400 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **205 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible** ▶**Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Ratón: **Todos los controles disponibles**





Probablemente «Links 2003» sea el mejor simulador de golf que se puede encontrar actualmente en el mercado para ordenadores compatibles. En la demo que os ofrecemos este mes con el número de Micromanía, podrás ponerte en la piel de todo un campeón español, Sergio García, además de otros muchos personajes entre los que podrás seleccionar tu preferido, para recorrer el tutorial del juego y uno de los hoyos de par cuatro del campo de entrenamiento. Aunque muchos creáis que el golf es un deporte sencillo, sería conveniente pasar por el tutorial que se ofrece en la demo y que os mostrará todo lo necesario a tener en cuenta durante el juego. **Disco 2**

HAEGEMONIA

Misión demo



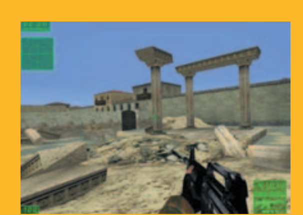
«Haegemonia» es un juego de estrategia ambientado en el espacio y con un motor gráfico tan espectacular como eficaz.
La acción nos sitúa en un futuro, no muy lejano, en el que la colonización espacial está en pleno auge, de tal forma que los humanos han establecido colonias permanentes en Marte y en otros planetas del sistema solar. Los problemas empiezan cuando se desata un conflicto bélico que tiene como protagonistas a las distintas colonias, que han desarrollado cierto espíritu nacionalista y quieren independizarse políticamente de la Tierra.
En esta demo, y tan sólo con una pequeña guarnición, tendremos que llevar a cabo una misión en la que nuestro objetivo será aplastar los comienzos de la insurrección rebelde en torno a Júpiter, el planeta más grande de nuestro sistema solar.
La demo que ofrecemos este mes incluye además de la misión reseñada, un tutorial para guiaros en los primeros momentos de la aventura, en el control de la cámara (rotaciones y vistas) y de las distintas unidades incluidas. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia**
▶Compañía: **Digital Reality**
▶Distribuidor: **Cryo Interactive**
▶Lanzamiento: **15/11/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **166 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 600 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **244 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
▶Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Actualizaciones



C&C Renegade

Actualización a la versión 1.034.
Se han solucionado los problemas encontrados con las tarjetas gráficas ATI y se han añadido dos nuevos mapas. También se ha mejorado el control de los vehículos aéreos y la compatibilidad con el modo multijugador a través de GameSpy.

Team Factor

Actualización a la versión 1.1.
Se han mejorado algunos efectos gráficos visuales tales como las animaciones y la destrucción de objetos. Ahora, además, se podrá disponer de soldados del sexo femenino y se han mejorado algunos aspectos generales del diseño del juego.



Age of Wonders II

Actualización a la versión 1.2.
Este archivo incorpora al juego un nuevo nivel de dificultad, más apropiado para jugadores noveles, además de mejorar la selección de los héroes. Otros muchos aspectos referentes a la jugabilidad también se solventan con la instalación de este parche.

Warcraft III: Reino del Caos

Actualización a la versión 1.02a.
Gracias a este archivo se consigue equipar un poco más el nivel entre jugadores expertos e inexpertos en el modo multijgador, mejorando a su vez el sistema de comunicación en esta modalidad de juego.



Soldier of Fortune II: Double Helix

Actualización a la versión 1.02.
Con este archive se pretende evitar que se puedan usar los diferentes trucos que ya circulan por la red sobre este título. Además se han añadido algunos nuevos mapas y armas mejorando algunos otros aspectos del modo multijugador.

Ghost Recon

Actualización a la versión 1.3.
Este archivo soluciona algunos de los problemas encontrados durante el desarrollo del juego. Sin embargo hay que tener en cuenta que tras la instalación del parche, las partidas ya guardadas no funcionarán nunca más.





Tribes 2

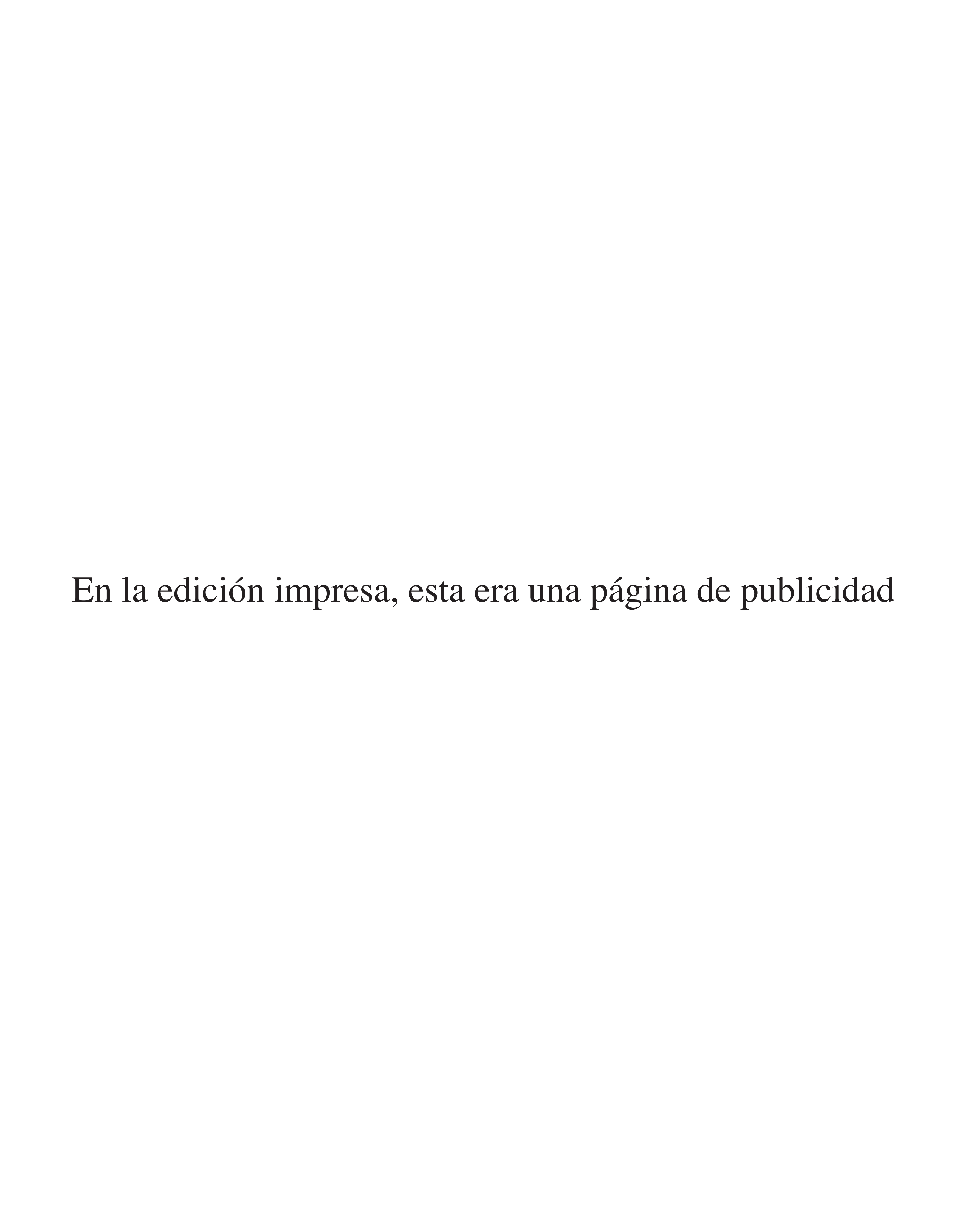
Pack de mapas y modos multijugador
Este archivo de actualización no modifica la versión del juego. En él se incluyen nuevos mapas y modos multijugador, además de un editor más potente, para que podamos seguir enganchados a este estupendo programa de acción por equipos.

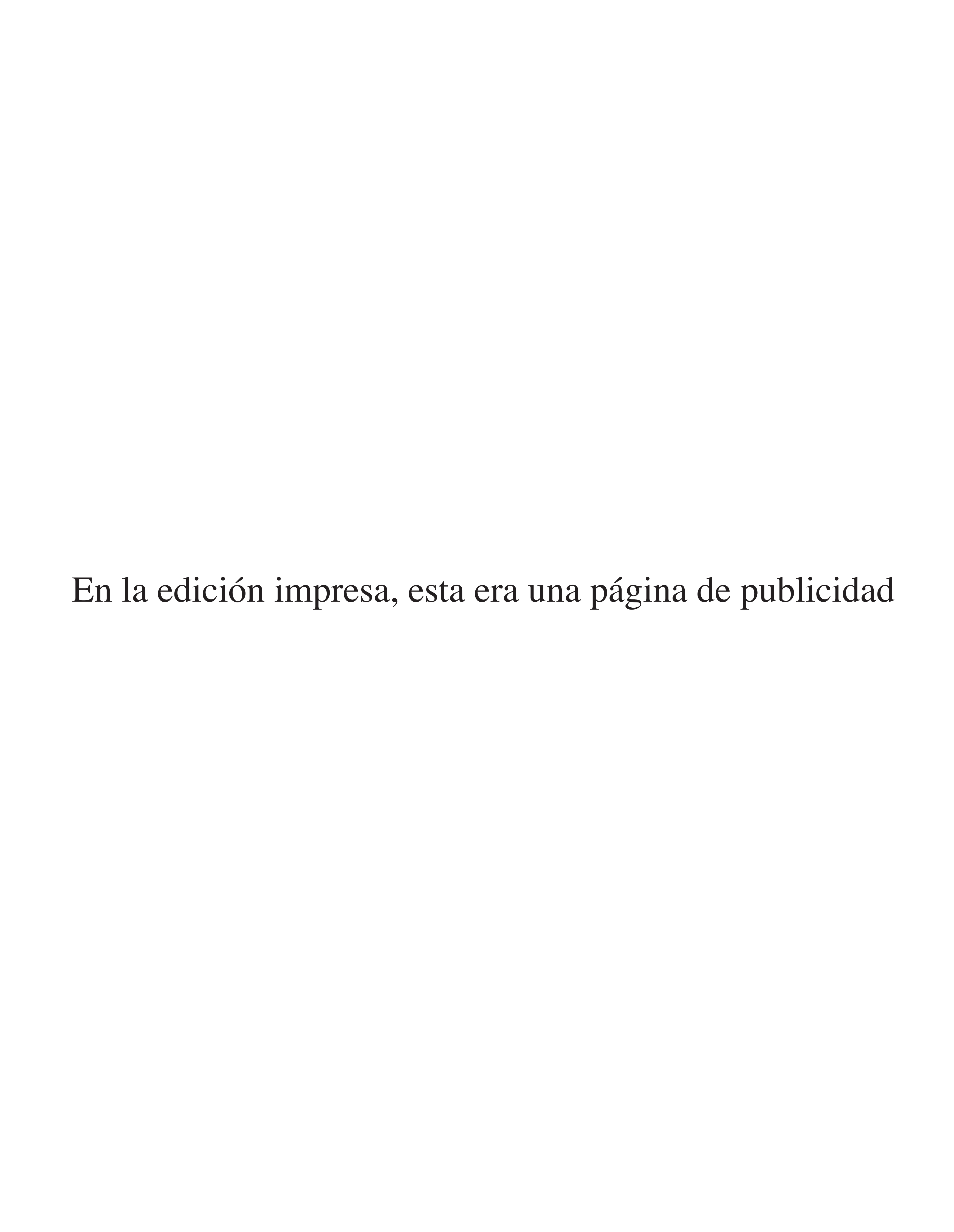
No One Lives Forever 2

Actualización a la versión 1.1.
Este archivo corrige los fallos detectados con las diferentes configuraciones de sonido del juego. Conviene saber que Sierra considera este parche como necesario para el normal funcionamiento del juego.



Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad